

Diseño Gráfico con **Illustrator**



Claudia Corsino Molina
Evelyn Ramos Malpica
Sylvana Vasquez Olano
Sara Bravo Montenegro
Úrsula León Castillo

Desarrollo del libro
Desarrollo del libro
Tratamiento pedagógico
Corrección de estilo
Corrección de estilo



PONTIFICIA **UNIVERSIDAD CATÓLICA** DEL PERÚ

© Pontificia Universidad Católica del Perú - InfoPUC, 2013.

Avenida Universitaria 1801, Lima 32

Teléfono: (511) 626-2000/ anexo 3763 - 2603

Telefax: (511) 626-2885

Correo electrónico: infopuc@pucp.edu.pe

Página web: <http://infopuc.pucp.edu.pe/>

Derechos reservados. Prohibida la reproducción de este libro por cualquier medio, total o parcialmente, sin permiso expreso de los editores.

La información puesta a disposición a través de las referencias bibliográficas (páginas electrónicas, *blogs*, videos y audios) y todo material digital externo al presente libro pueden sufrir variaciones en el tiempo. El InfoPUC no asume ningún tipo de responsabilidad por la disponibilidad de las fuentes, ni por las modificaciones que la información haya podido sufrir.

Las imágenes utilizadas con fines educativos en los módulos de la presente publicación fueron tomadas del *software* Adobe Illustrator de titularidad de Adobe Systems Incorporated.

Las marcas registradas son propiedad de sus respectivas compañías.

Esta publicación ha sido producida empleando Microsoft Office Word.

Las siguientes marcas son de propiedad exclusiva de la Pontificia Universidad Católica del Perú y se encuentran registradas ante el INDECOPI, queda prohibida su utilización en cualquier medio sin previa autorización escrita de la Universidad.

Info KIDS
Informática para principiantes ®

Info Teens
Informática para jóvenes ®



INFOPUC
INSTITUTO DE INFORMÁTICA

PONTIFICIA **UNIVERSIDAD CATÓLICA** DEL PERÚ ®

TABLA DE CONTENIDO

CAPÍTULO 1: CONOCIENDO EL ENTORNO DE ADOBE ILLUSTRATOR.....	13
1.2 Barra De Herramientas	15
1.3 Barra De Paneles	16
1.4 Creación De Documentos	18
1.5 Documento Nuevo	19
1.6 Documento Nuevo De Plantilla	20
1.7 Formas De Guardar Documentos	21
1.8 Abrir Documento	24
¿CUÁNTO APRENDÍ?	25
INTEGRANDO LO APRENDIDO	26
 CAPÍTULO 2: APRENDIENDO SOBRE LOS ELEMENTOS DE SELECCIÓN Y DIBUJO ...	27
2.1. Reconociendo las Herramientas	27
2.2. Aprendiendo a Usar las Herramientas de Dibujo	30
2.2.1 Pluma	30
2.2.2 Figuras	34
2.2.3 Líneas	38
2.2.4 Trazado De Lápiz	41
2.3. Herramientas Extra	45
2.3.1 Herramienta Zoom	45
2.3.2 Herramienta Borrador	46
2.3.3 Herramienta Mesa De Trabajo	47
¿CUÁNTO APRENDÍ?	52
INTEGRANDO LO APRENDIDO	53
 CAPÍTULO 3: APRENDIENDO A PINTAR Y ESCRIBIR EN ADOBE ILLUSTRATOR....	55
3.1 Pintura	56
3.1.1 Pincel	56
3.1.2 Pincel De Manchas	58
3.1.3 Degradado	59
3.1.4 Cuentagotas	62
3.1.5 Pintura Interactiva Y Selección De Pintura Interactiva	63
3.1.6 Herramienta Malla	66
3.2 Texto	68



3.2.1 Elementos Del Texto	69
3.2.2 Herramientas De Texto	69
3.3 Herramientas Extras	72
3.3.1 Texto Con Objetos	72
3.3.2 Trazado Con Texto	74
3.4 Instalar Nuevas Fuentes	75
¿CUÁNTO APRENDÍ?	77
INTEGRANDO LO APRENDIDO	78
CAPÍTULO 4: APRENDIENDO A UTILIZAR EFECTOS.....	79
4.1 Opacidad	79
4.2 Máscara De Recorte	81
4.3 Galería De Efectos.....	89
¿CUÁNTO APRENDÍ?	92
CAPÍTULO 5: HERRAMIENTAS DE TRANSFORMACIÓN.....	95
INTEGRANDO LO APRENDIDO	93
5.1 Herramienta Deformar	96
5.2 Herramienta Molinete	97
5.3 Herramienta Fruncir y Engordar	98
5.4 Herramientas Arrugar, Cristalizar y Festonear	99
¿CUÁNTO APRENDÍ?	101
INTEGRANDO LO APRENDIDO	102

Diseño Gráfico con Adobe Illustrator CS4

CUADRO DE CAPACIDADES:

NOMBRE DE LA UNIDAD 1	CONTENIDOS	RECURSOS	CAPACIDADES ESPECÍFICAS				ACTITUDES Y VALORES	DURACIÓN
			Comprensión e información	Indagación y experimentación	Juicio crítico	Creatividad		
Conociendo el entorno de Adobe Illustrator	<p>Capítulo 1</p> <p>1.1 Reconociendo el entorno de trabajo</p> <p>1.2 Barra de herramientas</p> <p>1.3 Barra de paneles</p> <p>1.4 Creación de documentos</p> <p>1.5 Documento nuevo</p> <p>1.6 Documento nuevo de plantilla</p> <p>1.7 Formas de guardar documentos</p> <p>1.8 Abrir documento</p> <p>¿Cuánto aprendí? Integrando lo aprendido (1 parte)</p>	<p>Computadora</p> <p>Proyector</p> <p>Libro</p>	<ul style="list-style-type: none"> Identifica y comprende la utilidad de cada uno de los elementos del entorno de Illustrator CS4. Reconoce las opciones de trabajo de las barras herramientas y paneles. Domina las nociones básicas como crear, guardar y abrir un documento. 	<ul style="list-style-type: none"> Desarrolla las actividades del capítulo 1. Investiga acerca de los diversos tipos de archivo para guardar las ilustraciones. 	<ul style="list-style-type: none"> Evalúa la posibilidad de personalizar la barra de paneles según sus necesidades. 	<ul style="list-style-type: none"> Diseña su proyecto integrador de manera creativa. 	<ul style="list-style-type: none"> Se muestra participativo en el desarrollo de la clase. Desarrolla de manera responsable las actividades planteadas. Intercambia ideas y planifica de manera conjunta con sus compañeros sobre cómo desarrollar la 1 parte de su proyecto integrador. Valora el uso de la tecnología como un recurso para desarrollar la creatividad. 	2 semanas

NOMBRE DE LA UNIDAD - 2	CONTENIDOS	RECURSOS	CAPACIDADES ESPECÍFICAS				ACTITUDES Y VALORES	DURACIÓN
			Comprensión e información	Indagación y experimentación	Juicio crítico.	Creatividad		
Aprendiendo sobre los elementos de selección y dibujo	<p>Capítulo 2</p> <p>2.1 Reconociendo las herramientas</p> <p>2.2 Aprendiendo a usar las herramientas de dibujo</p> <p>2.2.1 Pluma</p> <p>2.2.2 Figuras</p> <p>2.2.3 Líneas</p> <p>2.2.4 Trazado de lápiz</p> <p>2.3 Herramientas extra</p> <p>2.3.1 Herramienta Zoom</p> <p>2.3.2 Herramienta Borrador</p> <p>2.3.3 Herramienta Mesa de trabajo</p> <p>¿Cuánto aprendí? Integrando lo aprendido (II parte)</p>	<p>Computadora</p> <p>Proyector</p> <p>Libro</p>	<ul style="list-style-type: none"> Identifica cada una de las herramientas de dibujo. Identifica cada una de las herramientas de selección. Diferencia cada una de las opciones de trabajo que presentan las herramientas de dibujo. Utiliza con propiedad las herramientas de dibujo. Identifica las herramientas extras y su uso. 	<ul style="list-style-type: none"> Desarrolla las actividades del capítulo 2. Experimenta con cada una de las herramientas de dibujo. Utiliza la pluma y las capas para elaborar diseños. Domina el uso de la pluma. 	<ul style="list-style-type: none"> Valora la importancia de los isotipos, así como su impacto en el público. 	<ul style="list-style-type: none"> Crea figuras geométricas usando las herramientas de dibujo. Constuye sus primeras ilustraciones para su proyecto final (I parte). 	<ul style="list-style-type: none"> Muestra actitud participativa en la clase. Valora el uso de la tecnología como un recurso para desarrollar la creatividad. Muestra actitud responsable al desarrollar las actividades propuestas. 	4 semanas

Diseño Gráfico con Adobe Illustrator CS4

NOMBRE DE LA UNIDAD - 3	CONTENIDOS	RECURSOS	CAPACIDADES ESPECÍFICAS				ACTITUDES Y VALORES	DURACIÓN
			Comprensión e información	Indagación y experimentación	Juicio crítico	Creatividad		
Aprendiendo a pintar y escribir en Adobe Illustrator	<p>Capítulo 3</p> <p>3.1 Pintura</p> <p>3.1.1 Pincel</p> <p>3.1.2 Pincel de manchas</p> <p>3.1.3 Degradado</p> <p>3.1.4 Cuentagotas</p> <p>3.1.5 Pintura interactiva y selección de pintura interactiva</p> <p>3.1.6 Herramienta Malla</p> <p>3.2 Texto</p> <p>3.2.1 Elementos del texto</p> <p>3.2.2 Herramientas de texto</p> <p>3.3 Herramientas extras</p> <p>3.3.1. Texto con objetos</p> <p>3.3.2. Trazado con texto</p> <p>3.3.3. Instalar nuevas fuentes</p> <p>¿Cuánto aprendí?</p> <p>Integrando lo aprendido (III parte)</p>	<p>Computadora</p> <p>Proyector</p> <p>Libro</p>	<ul style="list-style-type: none"> Identifica y comprende la utilidad de cada una de las herramientas de pintura. Identifica los elementos del texto y sus propiedades. Comprende la forma de importar nuevos tipos de fuentes. 	<ul style="list-style-type: none"> Desarrolla las actividades del capítulo 3 del libro. Aplica color al isotipo y a su tarjeta de invitación. 	<ul style="list-style-type: none"> Utiliza con criterio la variedad de tipografías de acuerdo al tipo de actividad y al público hacia el cual se dirige. 	<ul style="list-style-type: none"> Propone nuevas combinaciones de fuentes para los textos elaborados. Crea su propia tarjeta de invitación empleando figuras con colores y letras que generen el impacto deseado en el público. Utiliza creativamente las características de color y texto en su proyecto integrador (II parte). 	<ul style="list-style-type: none"> Muestra actitud cooperativa y participativa en la clase. Valora la variedad de herramientas que ofrece Adobe Illustrator para darle una mejor presentación a las ilustraciones realizadas. Valora el uso de la tecnología como recurso para desarrollar la creatividad. 	4 semanas

NOMBRE DE LA UNIDAD - 4	CONTENIDOS	RECURSOS	CAPACIDADES ESPECÍFICAS				ACTITUDES Y VALORES	DURACIÓN
			Comprensión e información	Indagación y experimentación	Juicio crítico.	Creatividad		
Aprendiendo a utilizar efectos	<p>Capítulo 4</p> <p>4.1 Opacidad</p> <p>4.2 Máscara de recorte</p> <p>4.3 Galería de efectos</p> <p>¿Cuánto aprendí?</p> <p>Integrando lo aprendido (IV parte)</p>	<p>Computadora</p> <p>Proyector</p> <p>Libro</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Emplea el efecto opacidad en la actividad propuesta. • Identifica los recursos que ofrece la Galería de efectos. 	<ul style="list-style-type: none"> • Desarrolla las actividades del capítulo 4. • Aplica los efectos de acuerdo a lo solicitado. 	<ul style="list-style-type: none"> • Valora la importancia de los efectos para trabajar sus diseños gráficos. 	<ul style="list-style-type: none"> • Crea su propia tarjeta de presentación. • Aplica los efectos a su proyecto de integración (IV parte) mejorando su calidad de presentación. 	<ul style="list-style-type: none"> • Muestra actitud cooperativa y participativa en la clase. • Valora la variedad de herramientas que ofrece Adobe Illustrator para darle efectos a las ilustraciones realizadas. • Valora el uso de la tecnología como recurso para desarrollar la creatividad. 	2 semanas

Diseño Gráfico con Adobe Illustrator CS4

NOMBRE DE LA UNIDAD - 5	CONTENIDOS	RECURSOS	CAPACIDADES ESPECÍFICAS				ACTITUDES Y VALORES	DURACIÓN
			Comprensión e información	Indagación y experimentación	Juicio crítico	Creatividad		
Herramientas de transformación	<p>Capítulo 5</p> <p>5.1 Herramienta Deformar</p> <p>5.2 Herramienta Molinete</p> <p>5.3 Herramienta Fruncir y Engordar</p> <p>5.4 Herramienta Arrugar, Cristalizar y Festonear</p> <p>¿Cuánto aprendí?</p> <p>Integrando lo aprendido (V parte)</p>	<p>Computadora</p> <p>Proyector</p> <p>Libro</p>	<ul style="list-style-type: none"> Identifica las herramientas de transformación. Comprende el uso de las herramientas de transformación y las emplea satisfactoriamente. 	<ul style="list-style-type: none"> Desarrolla las actividades planteadas. Explora el uso de todas las herramientas aprendidas en capítulos anteriores hasta el momento. 	<ul style="list-style-type: none"> Evalúa el uso de Illustrator como herramienta para varios tipos de diseño. Evalúa el uso de imágenes en jpg. 	<ul style="list-style-type: none"> Crea el diseño de un <i>banner</i> publicitario o para un evento escolar. Revisa y finaliza su proyecto integrador procurando ser creativo. 	<ul style="list-style-type: none"> Se muestra participativo en el desarrollo de la clase. Desarrolla de manera responsable las actividades propuestas. Valora el uso de la tecnología como un recurso para desarrollar la creatividad. 	2 semanas



EXPLORANDO MIS CONOCIMIENTOS PREVIOS

Observa las imágenes que se encuentran a continuación.



¿Las has observado anteriormente? ¿Qué tipo de piezas gráficas son?

.....

.....

.....

.....

.....



Efectivamente, muchas veces has observado tarjetas de presentación, invitaciones para eventos, paneles y *banners* publicitarios, logos para empresas, portadas de CD, ilustraciones de todo tipo, caricaturas, entre muchas otras cosas más. ¿Crees que podrías hacer alguna de ellas? La respuesta la tienes a continuación.

¡Bienvenidos al curso!

Con este curso podrás realizar ilustraciones poniéndoles color, sombras, transparencias, efectos y mucho más.

El programa que se utiliza es Adobe Illustrator CS4, que es un divertido programa de diseño gráfico que te permite elaborar dibujos con base en trazos y figuras, de manera vectorial.

El curso comprende cinco unidades, en cada unidad se ha planteado diversas actividades, las cuales debes realizar puesto que te permitirán comprender las funcionalidades de las herramientas del programa y aplicar lo aprendido. Asimismo, al término de cada unidad, encontrarás la sección “¿Cuánto aprendí?” y en la sección “Integrando lo aprendido”, realizarás una actividad que te dará pautas para desarrollar tu proyecto final.

Te invito a que leas atentamente cada capítulo del curso, desarrolles cada actividad así como el proyecto final.



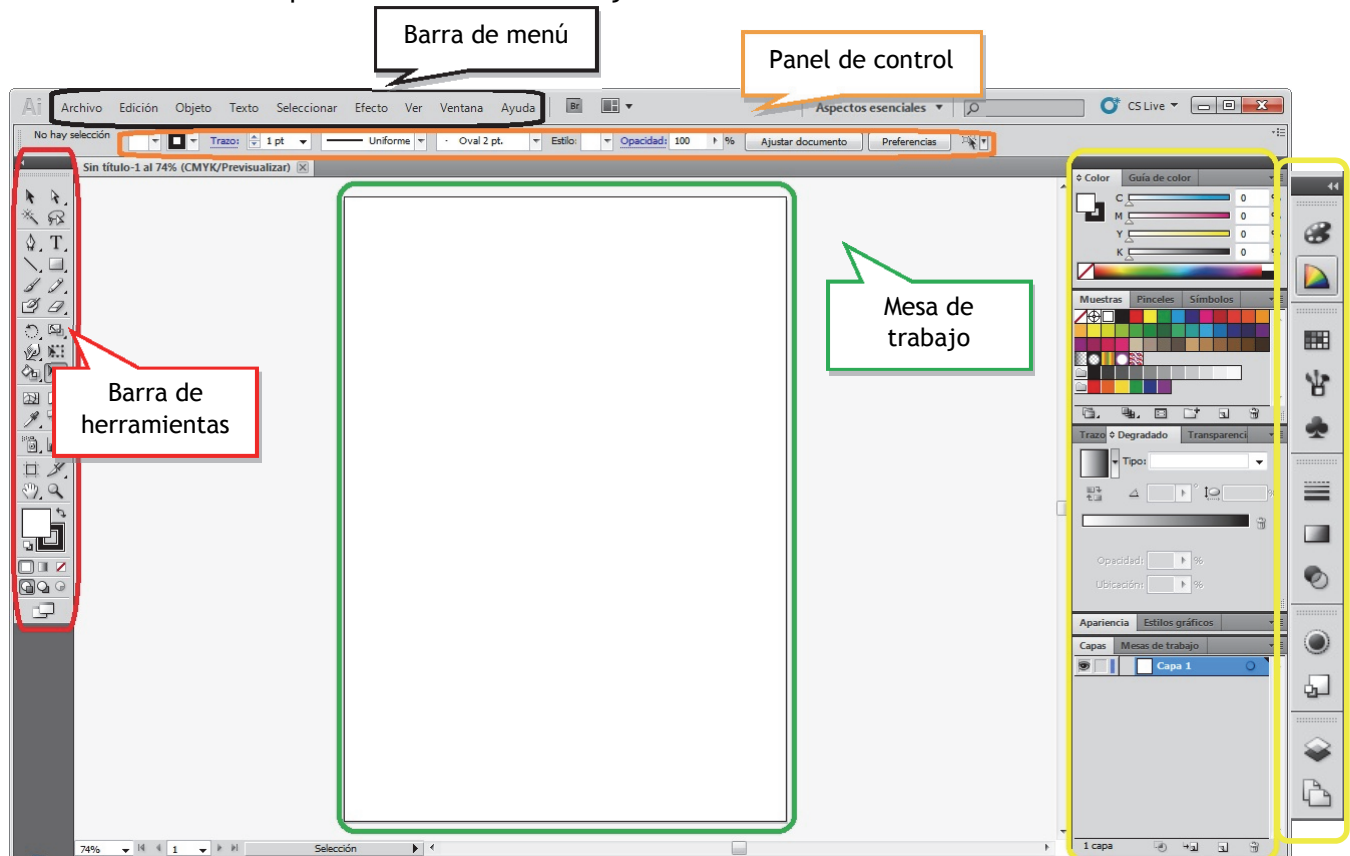
CAPÍTULO 1:




CONOCIENDO EL ENTORNO DE ADOBE ILLUSTRATOR

En este capítulo, aprenderás cómo ingresar al programa, crear y guardar un documento. Asimismo, reconocerás el entorno de trabajo e identificarás instrumentos de la barra de herramientas y las principales acciones que puedes realizar con la barra de paneles.

1.1 RECONOCIENDO EL ENTORNO DE TRABAJO

Luego de la pantalla de bienvenida, verás la siguiente ventana en donde vas a identificar las herramientas básicas que te ayudarán a trabajar con Illustrator. Entre ellas se encuentran las que se mencionan más abajo.



-  Barra de herramientas
-  Mesa de trabajo
-  Barra de paneles
-  Barra de menú
-  Panel de control

DESCUBRE Y APRENDE

a) Barra de paneles

Para separar los paneles de la barra, debes arrastrarlos a tu mesa de trabajo con el *mouse*, así como regresarlos a la barra arrastrándolos hacia ella. Además, puedes cambiar el orden.

1




Actividad 1

Ahora intenta hacerlo. Arrastra tres paneles a tu mesa de trabajo y describe qué observas:

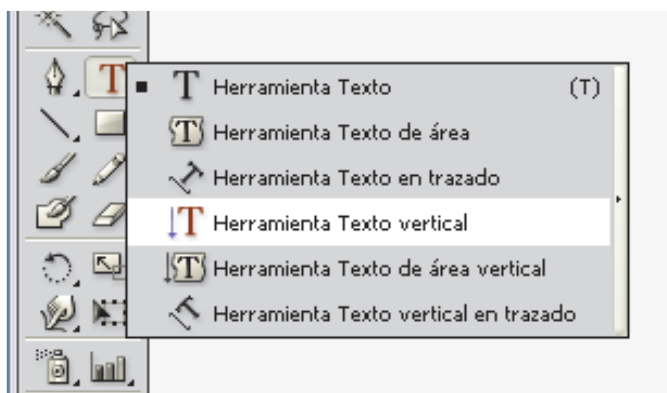
.....
.....
.....

b) Barra de herramientas

En la **barra de herramientas** solo se pueden separar las herramientas que presentan opciones de trabajo desglosables, como estas .

Coloca el *mouse* sobre el ícono y haz clic en la flecha que está en la esquina inferior derecha. Aquí podrás apreciar una ventana con nuevas opciones de trabajo.

2



Actividad 2

Para que vayas personalizando tu mesa de trabajo, separa estas herramientas y explora las funcionalidades que ofrece cada uno de los botones.

1.2 BARRA DE HERRAMIENTAS

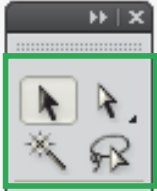


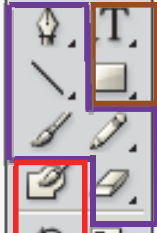

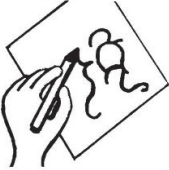



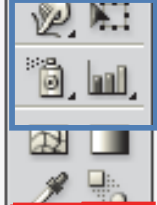





En la barra de herramientas, encontrarás todos los instrumentos necesarios para elaborar tus trabajos. Con estas, podrás crear, seleccionar y manipular todos los objetos de tu mesa de trabajo.

DESCUBRE Y APRENDE

Las herramientas de Adobe Illustrator son similares a las que usas para elaborar un dibujo, una ilustración o un trabajo manual.

Actividad 3

Te invito a que realices la siguiente actividad. Cada grupo de herramientas está representado por un color. Une el color con la imagen según la similitud de sus funciones.

Estos son los cinco grupos principales de herramientas, con los que podrás realizar tus proyectos de dibujo: **herramientas de selección**, **herramientas de texto**, **herramientas de dibujo**, **herramientas de pintura** y **herramientas para reformar**. A lo largo del curso de Adobe Illustrator irás conociéndolos.

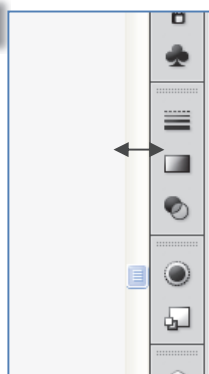


1.3 BARRA DE PANELES

En la **barra de paneles**, se agrupan algunas de las acciones que puedes realizar como: capas, color, pinceles, degradado, etcétera. Esta es una barra que se encuentra al lado derecho de tu mesa de trabajo y está predeterminada por Adobe Illustrator, pero tú puedes agregar más paneles yendo al menú **Ventana** y escogiendo la opción que desees de la lista de acciones.

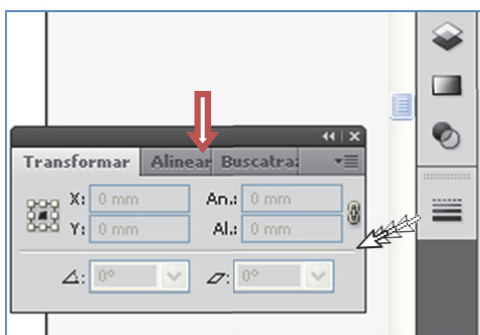
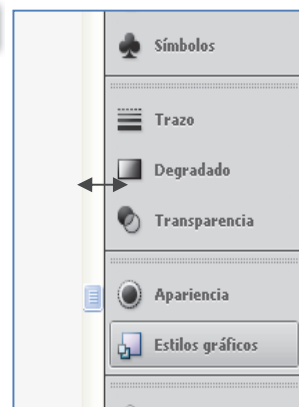
Sigue cada uno de los pasos que te presentamos a continuación a fin de descubrir los nombres de los paneles y cómo agregar más acciones a la **barra de paneles**.

1



Para saber el nombre de cada panel, coloca tu cursor en la barra de paneles (1) y arrástrala hasta que esté más grande y se visualicen los nombres (2).

2



¿Cómo agregar un panel a la barra de paneles?

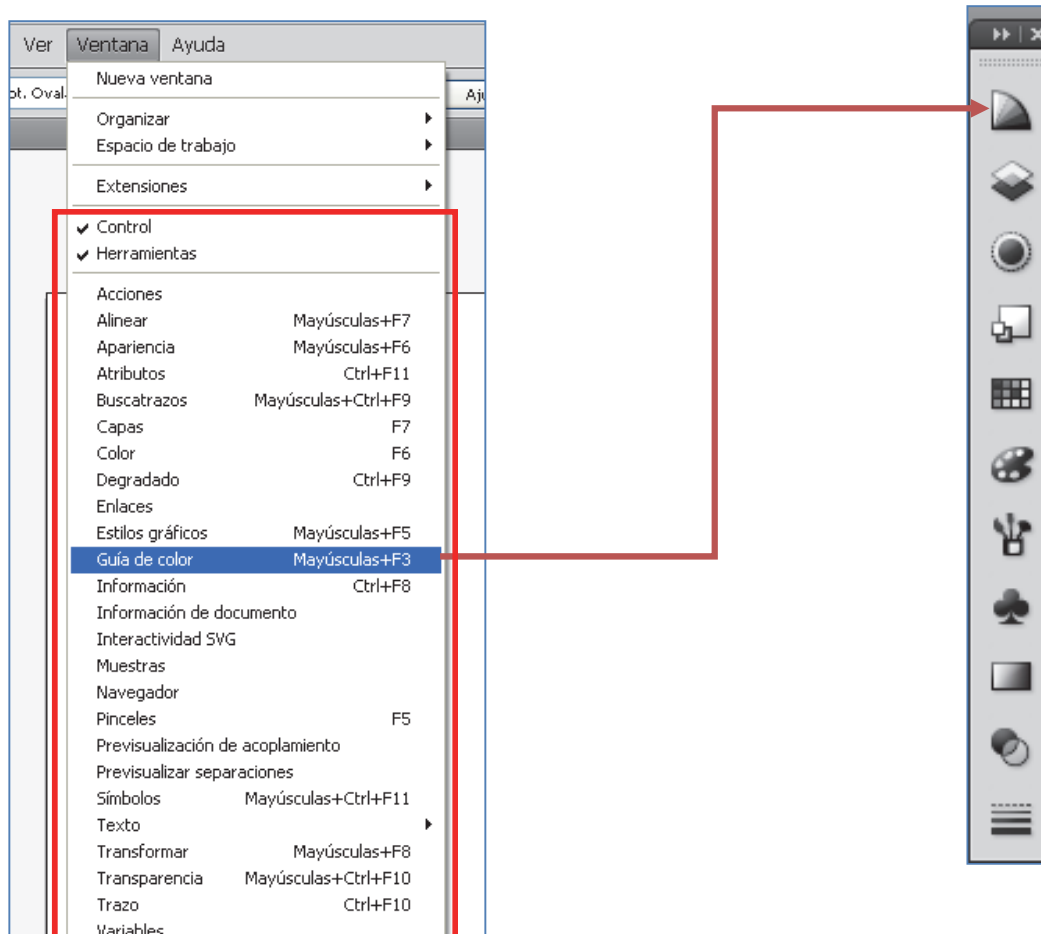
Primero elige una opción del menú **Ventana**, la opción que elijas aparecerá como ventana flotante, y después arrástrala debajo de la barra a fin de que se adjunte.

DESCUBRE Y APRENDE

Actividad 4

Luego de familiarizarte con la barra de herramientas, realiza las actividades que te proponemos a continuación.

- Une con una flecha la acción que corresponde con el ícono que se encuentra en el panel.



- Observa los íconos y marca con un círculo los que pertenezcan a la barra de herramientas, y con un cuadrado, aquellos que pertenezcan a la barra de paneles.

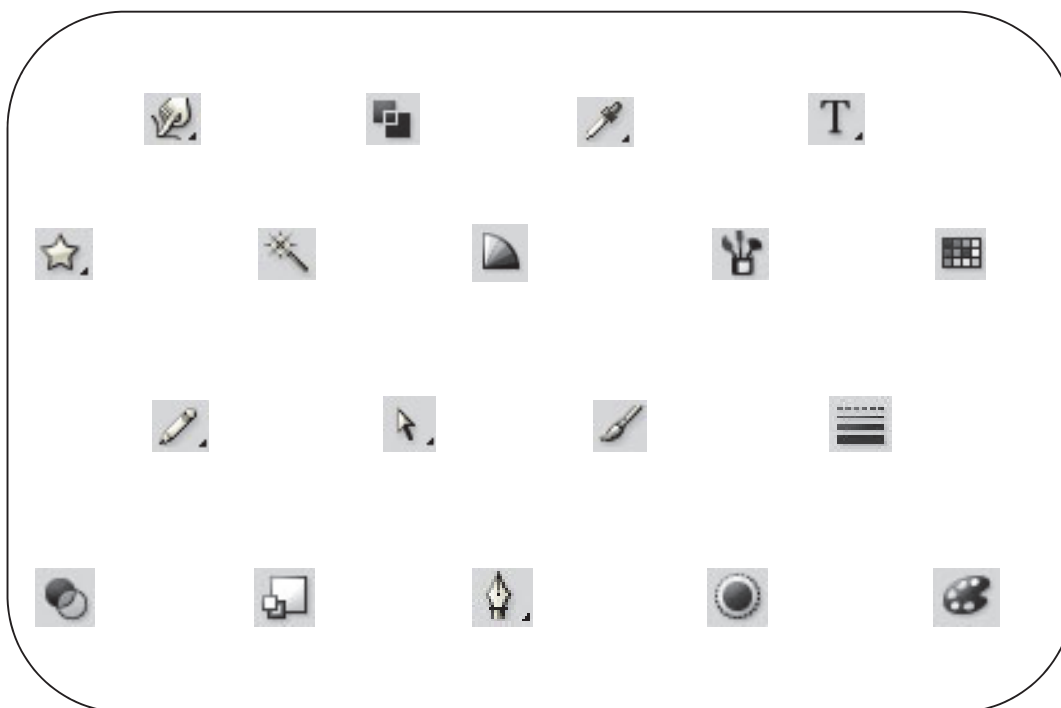
DESCUBRE Y APRENDE



barra de herramientas



barra de paneles



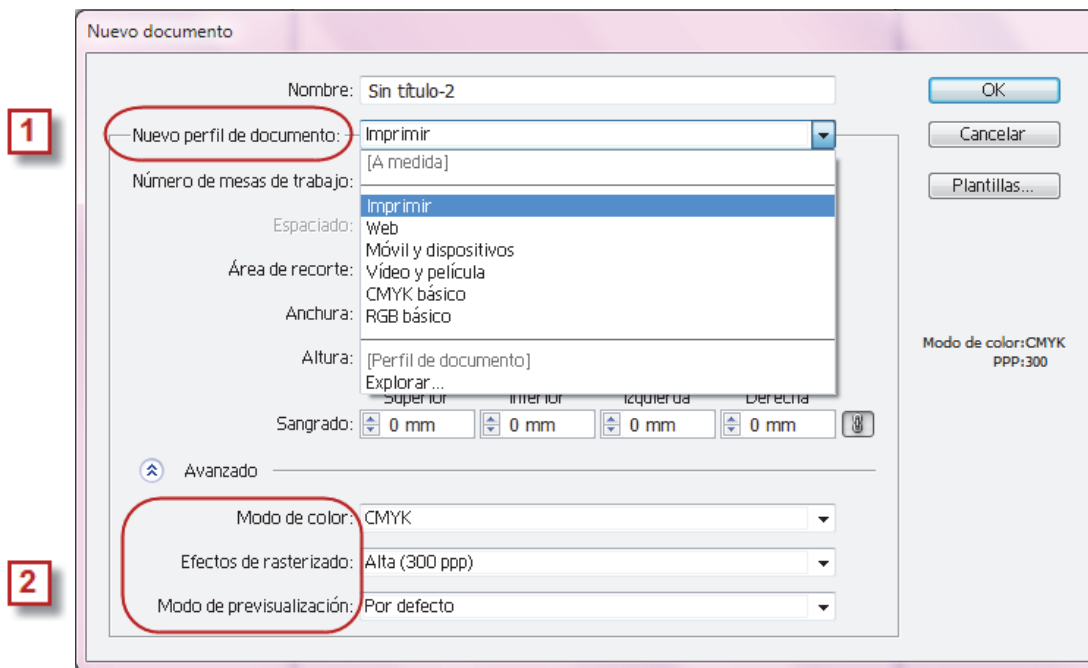
Una pista...

Hay 9 íconos de cada barra. ¡Ubícalos!

1.4 CREACIÓN DE DOCUMENTOS

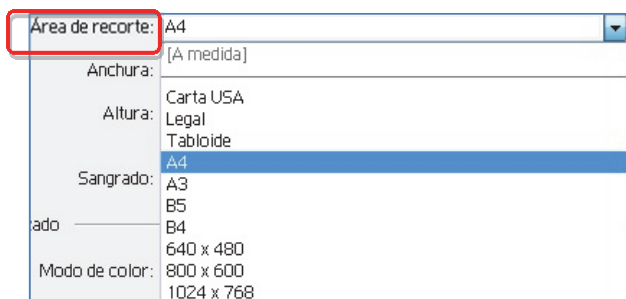
Al igual que la mayoría de programas, Adobe Illustrator CS4 te ofrece la posibilidad de crear documentos nuevos, es decir, nuevas mesas de trabajo para que puedas trabajar otros proyectos. Además, puedes interactuar con todos los documentos con los que estés trabajando al mismo tiempo. En este punto, te explicaremos la ventana que te aparecerá para crear un nuevo documento.

En **(1) Nuevo perfil del documento**, se presentan varias opciones (web, impresión etcétera), de las cuales debes escoger aquella con la que trabajarás. Según tu elección, los controles avanzados (modo de color, efectos de rasterizado y modo de previsualización) cambiarán a valores por defecto.



En la sección (2) controles avanzados, encontrarás:

- **Modo de color.** Es de 2 tipos: RGB para uso en web y CMYK para uso de materiales impresos.
- **Efecto de rasterizado.** Es de 3 tipos: alta, media y pantalla (este último es para uso de imágenes en web donde 72 ppp es lo recomendado).
- **Modo de previsualización.** Sirve para previsualizar el aspecto que tendrán nuestros documentos cuando se impriman o se visualicen en la web. Dejarlo en Por defecto.

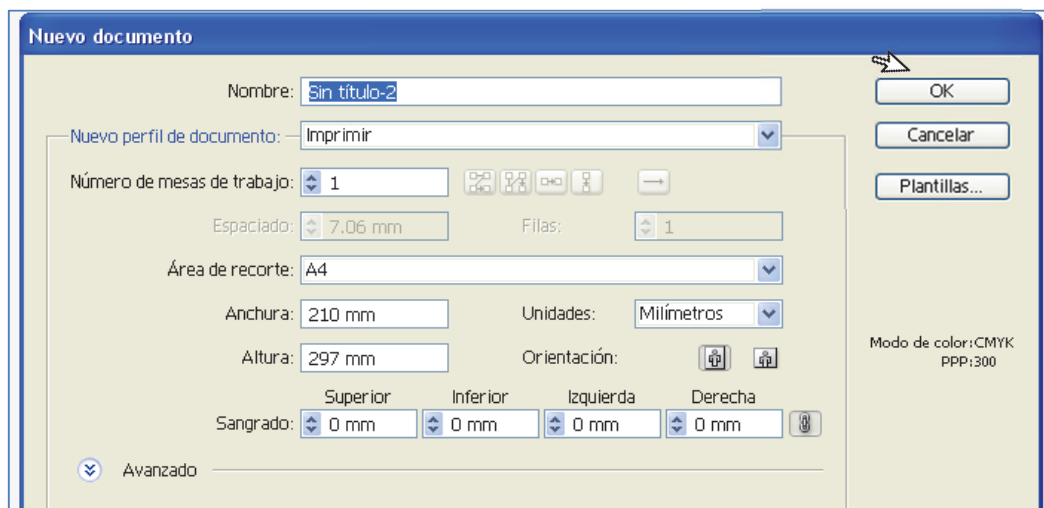


En la sección de **Área de recorte**, debes elegir el tamaño de la mesa de trabajo. Si es para impresión, muestra el tamaño del tipo de papel; si es para web, muestra la resolución (según la imagen son las 3 últimas opciones).

1.5 DOCUMENTO NUEVO

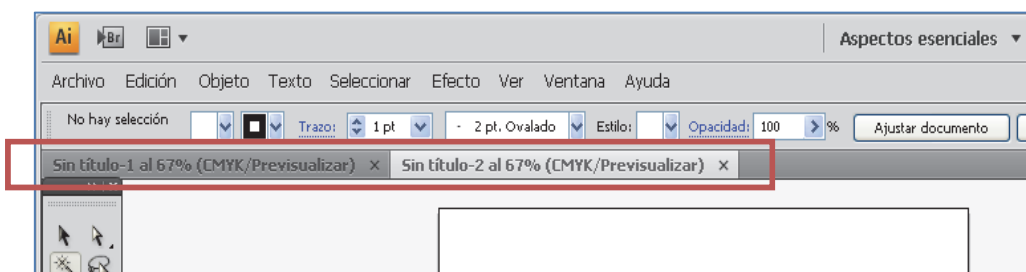
Si deseas crear otro documento, es decir, una nueva mesa de trabajo, debes ir a **Archivo > Nuevo**.

Luego, emerge la ventana **Nuevo documento**, donde podrás elegir las opciones adecuadas de acuerdo a las indicaciones dadas en el punto anterior, y finalmente, deberás hacer clic en **OK**.



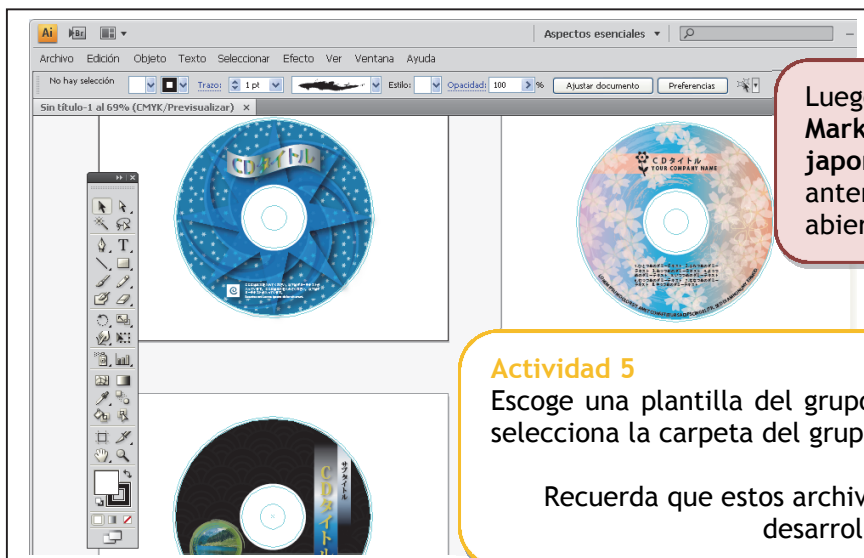
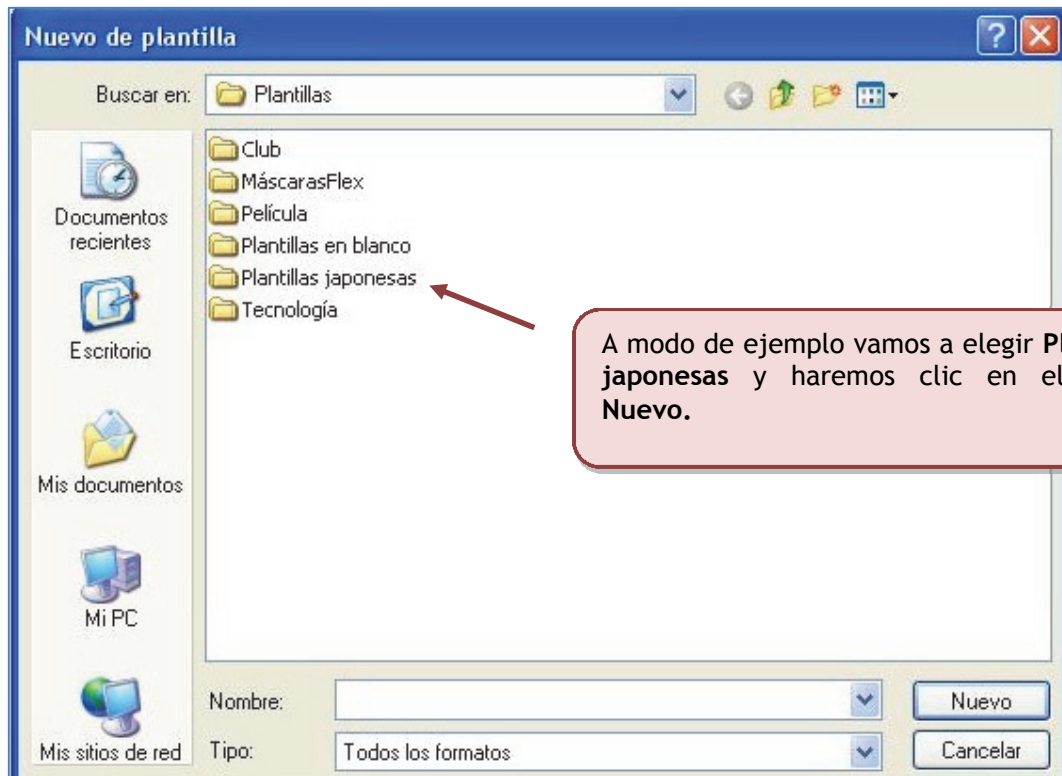
Recuerda que el **área de recorte** será A4 porque es el tipo de hoja que se usa comúnmente en las impresoras.

El nuevo documento se abrirá adjuntando una pestaña en la parte superior de la mesa de trabajo (como se muestra en la imagen de abajo). Puedes crear los documentos que necesites y todos se almacenarán como pestañas, además podrás pasar de una mesa de trabajo a otra haciendo clic sobre la que corresponda.



1.6 DOCUMENTO NUEVO DE PLANTILLA

Una plantilla es un documento que tiene unas medidas predefinidas para diseños de uso común, como cd, tarjetas, sobres, etcétera. Para abrir un documento nuevo de plantilla debes ir a **Archivo > Nuevo de plantilla**. En esta opción se abrirá una ventana de donde podrás escoger archivos base ya elaborados en Adobe Illustrator, que por defecto se encuentra en el programa, los cuales puedes usar y modificar.

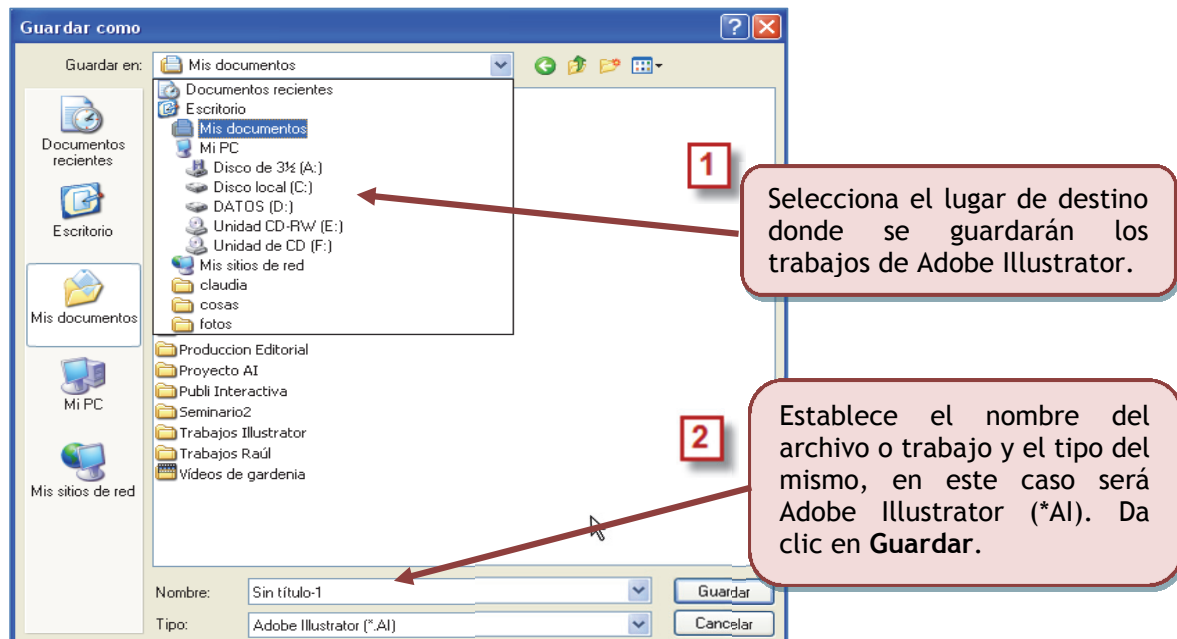


1.7 FORMAS DE GUARDAR DOCUMENTOS

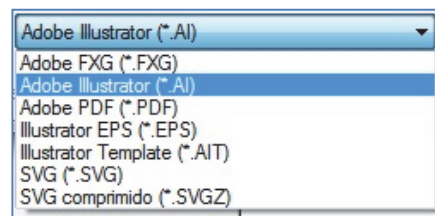
Cuando inicies un proyecto o lo tengas ya avanzado, es importante que lo guardes para que así evites perder todo tu trabajo en el caso de que suceda algo inesperado o se cierre el programa. Para ello existen dos formas, las cuales te explicamos a continuación:

Primera forma

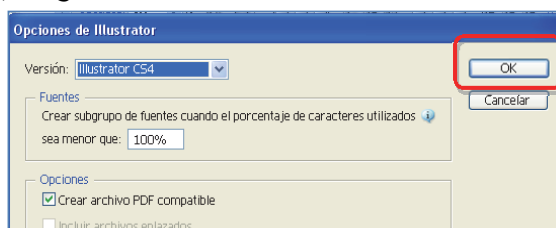
Para guardar por primera vez un archivo, debes ir a **Archivo > Guardar como**, después aparecerá la siguiente ventana. Sigue los siguientes pasos para que lo guardes adecuadamente.



Cuando eliges **Guardar como**, dentro de las opciones inferiores, puedes elegir en **Tipo** el formato del documento que deseas guardar, que como te explicamos anteriormente será Adobe Illustrator (*.AI).



3 Después de guardar, aparecerá esta ventana con datos ya predeterminados por Adobe Illustrator, luego debes hacer clic en **OK**.



Segunda forma

Otra forma de guardar archivos, para su uso en otros formatos u otros programas, es exportándolos. Aquí podrás observar que hay otras opciones de tipo de archivo para guardar tu trabajo. Para ello, debes ir a **Archivo > Exportar** y eliges entre las siguientes alternativas que se presentan a continuación.



Al desplegar el botón, podemos ver la forma más popular de exportar un archivo a jpg, que es un formato que pesa menos que los archivos regulares de Illustrator.

Recuerda guardar todos tus proyectos en el tipo *.AI porque esto te permitirá recuperarlos cuando necesites seguir trabajando en ellos.



DESCUBRE Y APRENDE

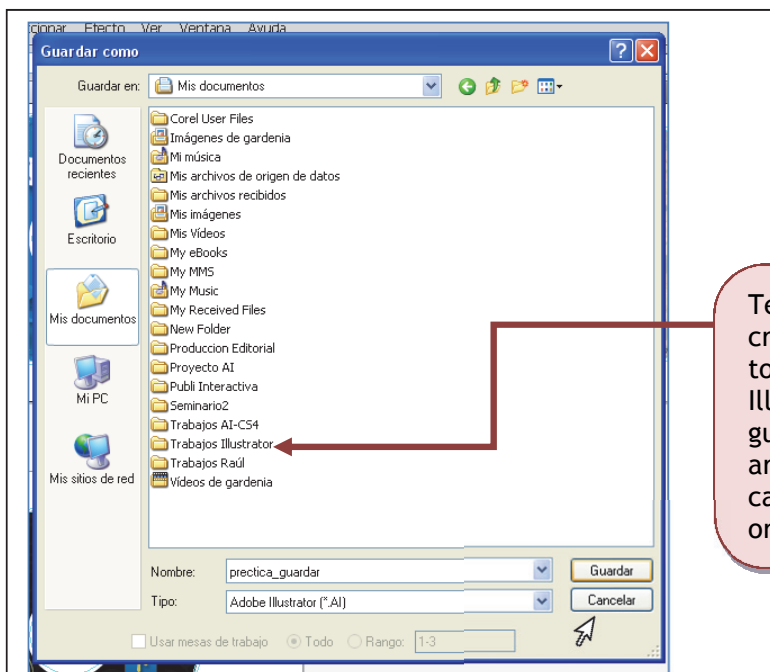
Adobe Illustrator guarda sus archivos con el tipo (*.AI) porque es el tipo de archivo que le pertenece al programa. Sin embargo, hay otros tipos de archivo para guardar las ilustraciones.

Actividad 6

Te invito a que realices las siguientes actividades:

- Navega en la web, busca información acerca de los tipos de archivos que existen, analízala y, finalmente, redacta con tus propias palabras un breve resumen de cada tipo encontrado.
- Guarda la plantilla que abriste en la Actividad 5 con el nombre de **practica_guardar** y usa la extensión de Adobe Illustrator. Para ello, ten en cuenta lo siguiente:

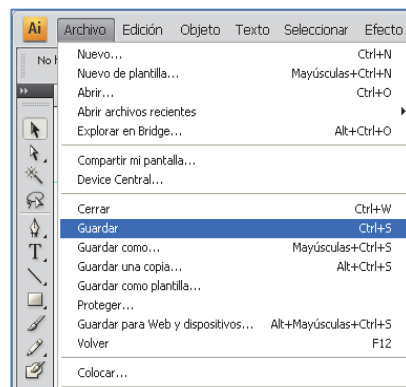
- Ve a **Archivo > Guardar como**.
- Ubica el lugar de destino, coloca el nombre del archivo, según las indicaciones dadas anteriormente, y elige el tipo de archivo. Finalmente, da clic en **Guardar**.



Te recomendamos que crees una carpeta para todos tus trabajos de Illustrator, para que guardes todos tus archivos en una sola carpeta y así sea más ordenado tu trabajo.



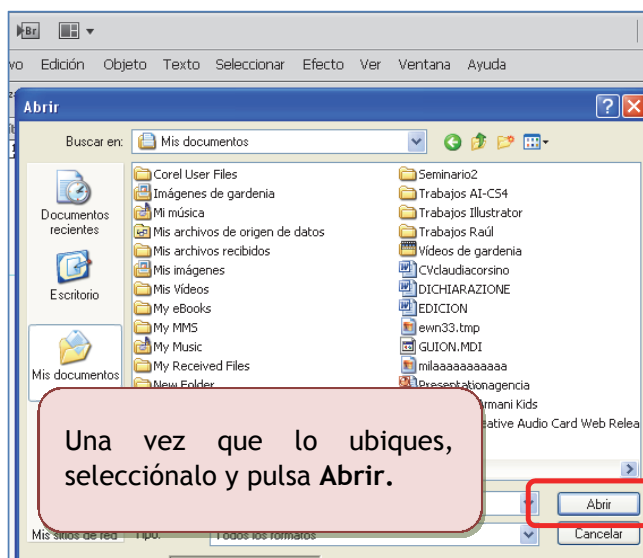
NOTA: Archivo > Guardar se usa cuando a tu archivo previamente guardado le haces algunos cambios y deseas guardarlo con el mismo nombre, es decir, reemplazar tu archivo anterior. Cuando ingreses a esta opción, no aparecerá ningún cuadro, solo guardará los cambios realizados.



1.8 ABRIR DOCUMENTO

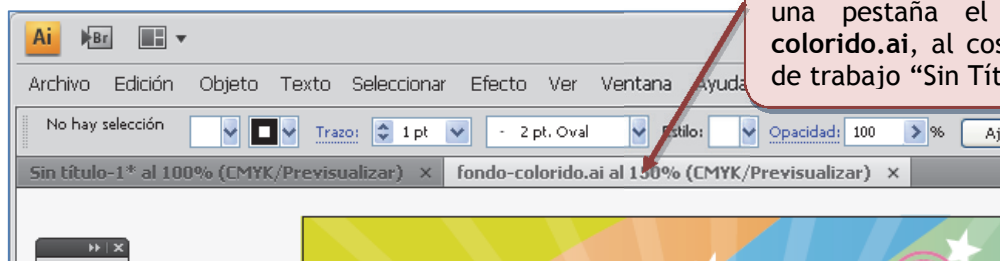
Para abrir un documento de Adobe Illustrator que hayas guardado previamente, debes seguir los pasos que te presentamos a continuación.

Cuando estés en una mesa de trabajo, debes de ir a **Archivo > Abrir** y aparecerá la ventana que observas. Esta te permitirá examinar y buscar el archivo que deseas abrir.



Una vez que lo ubiques, selecciónalo y pulsa Abrir.

Este nuevo archivo se abrirá como una nueva pestaña.



En este caso se ha abierto como una pestaña el archivo **fondo-colorido.ai**, al costado de la mesa de trabajo "Sin Título-1.ai".

Actividad 7

Ubica un archivo en tu mesa de trabajo y ábrelo siguiendo las indicaciones dadas.

¿CUÁNTO APRENDÍ?



¡Muy bien! Luego de aprender sobre el entorno de trabajo de Adobe Illustrator CS4, te invito a que tú mismo evalúes cuánto has aprendido. Para ello, desarrolla las actividades que te proponemos a continuación.

1. Coloca en los recuadros una V si la afirmación es verdadera o una F si la expresión es falsa.

- Adobe Illustrator es un *software* de diseño que te permite elaborar ilustraciones y dibujos.
- La barra de herramientas y la barra de paneles tienen los mismos elementos.
- En Adobe Illustrator, puedes elaborar los dibujos como si dibujaras con un lápiz en un papel.
- Adobe Illustrator solo permite trabajar en una mesa de trabajo, no puedes abrir otras al mismo tiempo.

☐☐☐☐

2. Relaciona las columnas:

- El tamaño de papel que debes usar para trabajar en la mesa de trabajo es (...)
- Son herramientas que comprende el entorno de trabajo.
- Para abrir archivos guardados previamente debes ir a la opción **Archivo** y seleccionar (...)
- El tipo de archivo propio del programa Adobe Illustrator es la extensión (...)
- Es una opción que se usa cuando a tu archivo previamente guardado le haces algunos cambios y deseas guardarlo con el mismo nombre.

☐

Archivo > Guardar

☐

*Ai

☐

A-4

☐

Abrir

☐

Barra de menú, panel de control, mesa de trabajo, etcétera

INTEGRANDO LO APRENDIDO

El proyecto integrador consiste en elaborar una tarjeta de invitación para un evento en tu colegio o para una fiesta (de cumpleaños, de promoción, de presentación, etcétera). Cada capítulo del libro te enseñará un conjunto de herramientas que te servirán para elaborar esta pieza final y al término de cada uno se te indicará una parte del trabajo. A continuación te damos las indicaciones generales del trabajo.



- El trabajo se realizará en forma individual.
- La presentación del trabajo se hará al finalizar el curso, cuando tu profesor(a) lo indique. Esta presentación se realizará de dos formas a través de la sustentación de la tarjeta (documento de texto) y la tarjeta diseñada (programa Adobe Illustrator).
- En el caso de la sustentación de la tarjeta, debes presentarla en un documento de Word tamaño A4, explicando por qué elegiste el color, las imágenes, figuras y los tipos de letras, así como el diseño terminado. Asimismo, harás un breve comentario sobre qué te pareció trabajar con el programa.
- Respecto a la tarjeta elaborada con Adobe Illustrator, debes guardarla en un archivo llamado **tarjeta**, imprimirla y presentarla al profesor.

Parte I: Diseñando una pieza gráfica

- 1) Para la próxima clase, busca distintos tipos de tarjetas de invitación, así tendrás referencias gráficas para tu trabajo.
- 2) Debes definir el tipo de evento que se realizará, así como la fecha, la hora y el lugar.
- 3) Debes definir también el tamaño de la invitación (ancho x alto).
- 4) Debes investigar qué tipos de papel reciclado se podrían usar para las invitaciones.
- 5) Presenta estos datos a tu profesor(a) en un documento en Word donde indiques tus nombres y apellidos.

Este es un ejemplo de cómo puede quedar tu tarjeta al término del curso.



CAPÍTULO 2

APRENDIENDO SOBRE LOS ELEMENTOS DE SELECCIÓN Y DIBUJO

Con las herramientas que aprenderás en este capítulo tales como **Pluma**, **Figuras**, **Líneas** y **Trazado de lápiz**, podrás realizar el primer dibujo que formará parte de tu proyecto integrador. Además, conocerás otras herramientas que facilitarán tu trabajo como **Zoom** y **Borrador**.

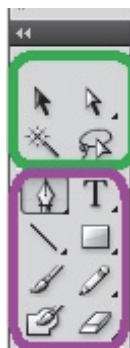


2.1. RECONOCIENDO LAS HERRAMIENTAS



Antes de iniciar con el estudio de este punto, investiga lo siguiente:

1.....



2.....

Actividad 1

Ingresa al entorno de trabajo y averigua cuáles son las herramientas de selección y cuáles son de dibujo y completa los espacios en blanco.

Muy bien, las herramientas de borde verde son las de selección y las de borde violeta son de dibujo, a excepción de las herramientas **Texto**, **Borrador**, **Pintura** y **Pincel de manchas**.



Actividad 2

Ahora averigua cuál es el nombre y la funcionalidad de algunas de las herramientas que pertenecen a cada grupo (selección y dibujo).



Nombre:

Funcionalidad:



Nombre:

Funcionalidad:



Nombre:

Funcionalidad:



Nombre:

Funcionalidad:



Nombre:

Funcionalidad:



Nombre:

Funcionalidad:



Nombre:

Funcionalidad:



Nombre:

Funcionalidad:



Después de realizar esta actividad, coteja tu respuesta con la información que te presentamos a continuación.

En el recuadro verde, se encuentran las herramientas de selección:



La flecha negra es la de selección (V) que selecciona los objetos de manera entera, es decir, de manera global.



La flecha blanca es la herramienta de selección directa (A) que selecciona capas, puntos o segmentos del trazado de los dibujos.







La flecha blanca (+) es la herramienta de selección de grupos que permite hacer la selección de un objeto dentro de un grupo, un grupo dentro de varios grupos o un conjunto de grupos dentro de una jerarquía mayor.



La herramienta **Varita mágica** (Y) sirve para seleccionar elementos que compartan las mismas características, como la selección automática de colores.



La herramienta **Lazo** (Q) permite seleccionar puntos o segmentos con la forma que se desea.

En el recuadro morado, encontramos las herramientas de dibujo, a excepción de la herramienta texto , borrador  y pintura  y .



La herramienta **Pluma** (P) dibuja los trazos en líneas rectas y curvas.



La herramienta **Eliminar punto de ancla** (-) desaparece los puntos de ancla no deseados.



La herramienta **Segmento de línea** (<) traza líneas rectas.



La herramienta **Espiral** ayuda a dibujar espirales.



La herramienta **Cuadrícula Polar** dibuja una cuadrícula circular.



La herramienta **Rectángulo Redondeado** dibuja cuadrados y rectángulos con las esquinas redondeadas.



La herramienta **Añadir punto de ancla** (+), como su nombre lo dice, añade puntos de ancla a los trazos hechos.



La herramienta **Convertir punto de ancla** (Mayús+C) ayuda a convertir los vértices redondeados a cuadrados o a la inversa.



La herramienta **Arco** dibuja líneas de forma curva.



La herramienta **Cuadrícula rectangular** dibuja mallas con cuadrículas en forma rectangular.



La herramienta **Rectángulo** (M) hace trazos de cuadrados y rectángulos.



La herramienta **Pincel** (B) traza líneas como la opción **Lápiz**, pero a diferencia de esta, tiene opciones para varios tipos de pinceles.



La herramienta **Pincel de manchas** (Mayús + B) nos permite dibujar trazos pero con relleno, lo que nos ayuda a combinar trazos que ya hemos dibujado.



La herramienta **Polígono** traza polígonos de varios lados.



La herramienta **Destello** es usada para crear efectos de destello.



La herramienta **Suavizar** posibilita suavizar los gráficos, darles un contorno diferente, menos rígido.



La herramienta **Elipse** (L) permite dibujar gráficos circulares o de elipses.



La herramienta **Estrella** dibuja estrellas con la cantidad de puntas que necesites.



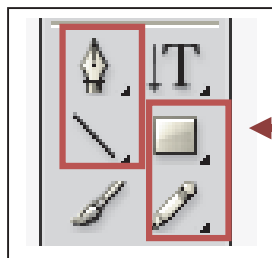
La herramienta **Lápiz** (N) permite hacer trazos con formas diversas, más sueltas, como si se estuviera dibujando a mano.



La herramienta **Borrador de trazados**, como su nombre lo indica, ayuda a borrar trazos y puntos de ancla de los dibujos.

2.2. APRENDIENDO A USAR LAS HERRAMIENTAS DE DIBUJO

Como has observado en el capítulo anterior, las herramientas de dibujo que muestra la barra de herramientas son cuatro.



Sin embargo, dentro de algunas hay más herramientas específicas, indicadas por el triángulo negro de la esquina inferior izquierda. Aquí aprenderás a usar cada una de ellas.

2.2.1 PLUMA

Observa la imagen que te presentamos a continuación:



¿Se te hace conocido el diseño?
¿Con qué herramienta crees que lo han desarrollado?

Efectivamente, es el logo de una marca de ropa deportiva, que nosotros hemos podido desarrollar con la herramienta **Pluma**.

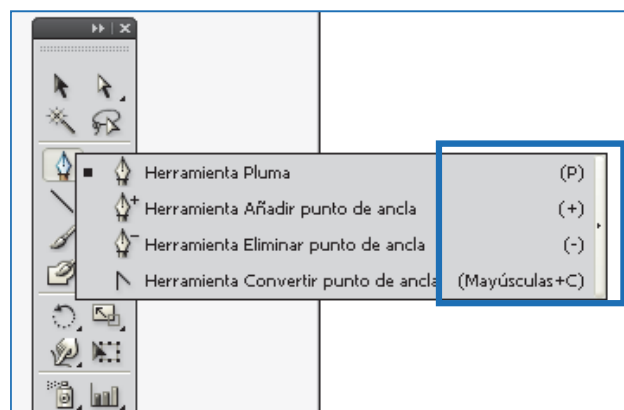


¹ Logo de la marca de ropa deportiva PUMA



La herramienta **Pluma** dibuja líneas rectas para crear dibujos. Detrás de este ícono, que es el que se visualiza en la barra de herramientas, existen otras que te permiten agregar puntos, quitarlos y convertirlos a curvas, como verás en la Actividad 1.

Para hacer uso de esta herramienta **Pluma**, existen dos formas. Puedes dar clic en el ícono de la barra de herramientas o con el teclado presionar la letra “P”, en ambos casos el cursor se convertirá instantáneamente en una pluma. Puedes hacer lo mismo con las otras herramientas que contienen a la pluma. Si lo haces con el teclado, puedes hacer uso de los métodos abreviados, que son los símbolos que puedes observar al costado de cada comando, como en el recuadro rojo. Con la experiencia, aprenderás y usarás más los métodos abreviados, pues agilizan la aplicación de las herramientas.

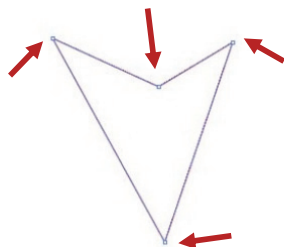


DESCUBRE Y APRENDE

Actividad 3

Te invito a experimentar con cada una de las opciones de la herramienta **Pluma**. Más adelante realizarás tu primera figura.



1. Con la herramienta **Pluma**, haz puntos en tu mesa de trabajo hasta formar una figura cerrada como la que observas.

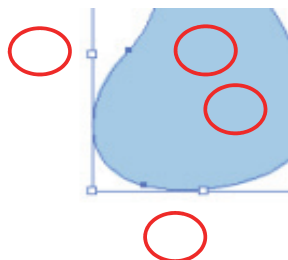


Has formado una primera figura con cuatro puntos o nodos, que son los cuadraditos transparentes que ves en las esquinas.



DESCUBRE Y APRENDE



- Luego, agrega puntos usando la herramienta **Añadir punto de ancla** , con la cual podrás transformar la figura utilizando la herramienta **Selección directa** .

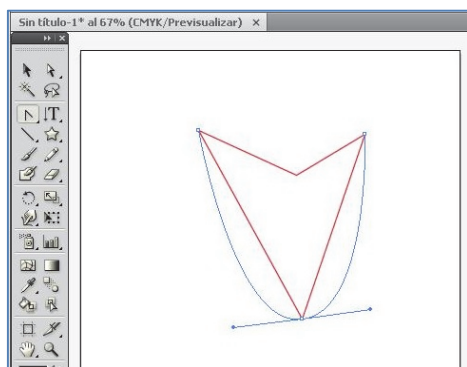


Agrega cuatro puntos o nodos.



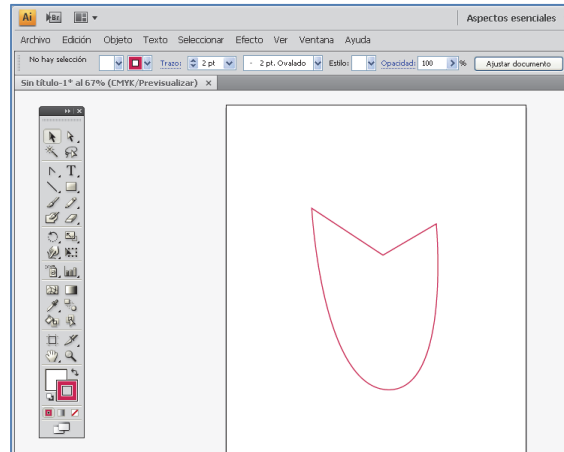
Solo debes dar doble clic y arrastrar el punto.

- Intenta modificar la figura que tienes, quitando algunos puntos con la herramienta , con esta puedes remover los puntos que desees hasta obtener una figura diferente.
- Ahora, con la herramienta **Convertir punto de ancla** , convierte los nodos o puntos en curvas. Da clic en un nodo y arrástralo hasta formar la curva. Cuando haces un punto de ancla, se forma a los extremos de la curva dos nodos, como puedes ver en el ejemplo, los cuales te permitirán mejorarla, ampliando su intensidad o atenuándola.



Con la herramienta **Selección directa**, haz clic sobre el punto y, sin soltar, arrastra el *mouse* hacia arriba o abajo para ampliar o atenuar la curva. Cada punto modificará el trazo del lado correspondiente.

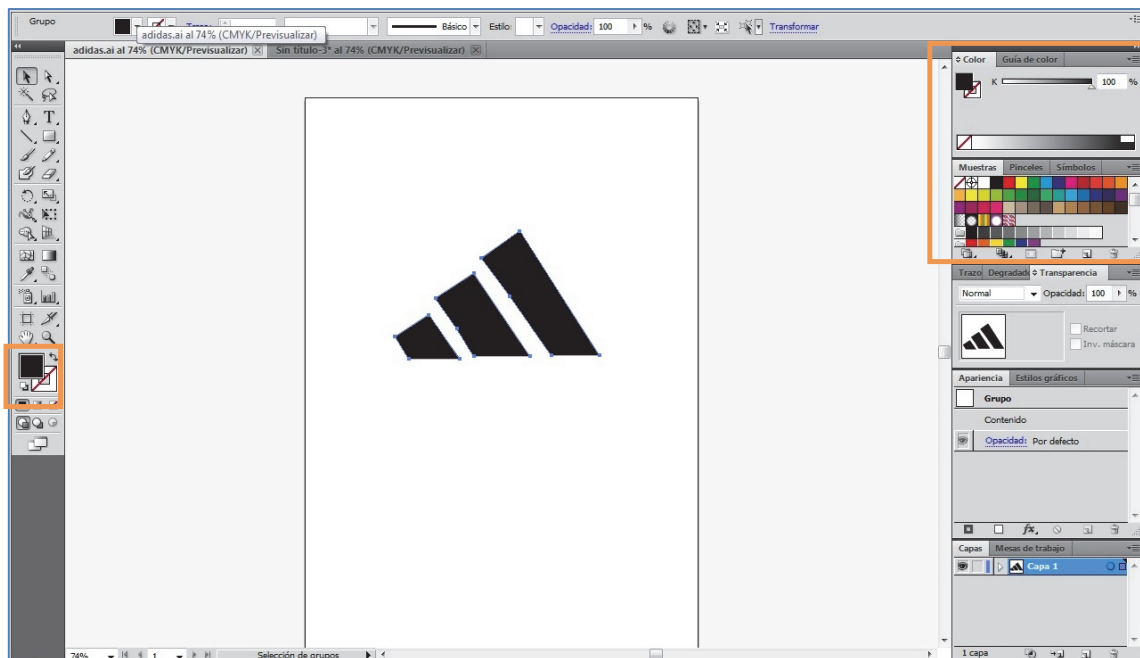
Al final debe quedarte una figura como esta. Recuerda que esto es solo una práctica para conocer el uso de las herramientas.



DESCUBRE Y APRENDE

Actividad 4

Ahora con las herramientas que acabas de aprender anteriormente, debes practicar, por ello elabora la siguiente figura:



❖ Sugerencia:

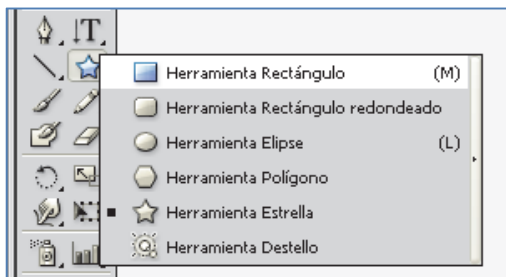
- Al principio es difícil controlar la pluma, pero como te explicamos anteriormente, es solo cuestión de agregar, quitar y modificar los puntos. Empieza por cualquiera de las barras, pues la primera te servirá de guía para poder hacer las otras alineadas.
- Si deseas, puedes cambiar el color de las barras haciendo uso de las herramientas señaladas en el recuadro naranja.

2.2.2 FIGURAS

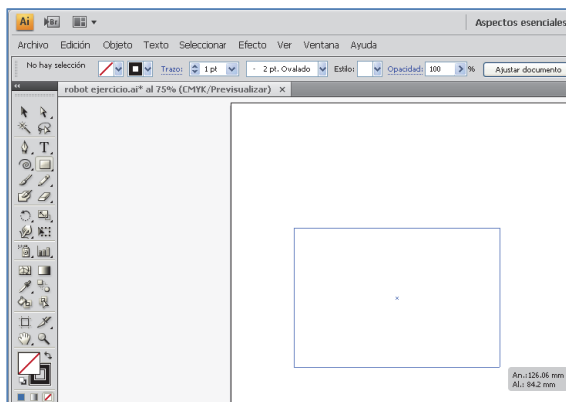


Adobe Illustrator ofrece figuras prediseñadas que puedes escoger para elaborar tus dibujos. Estas herramientas son **Rectángulo**, **Rectángulo redondeado**, **Elipse**, **Polígono**, **Estrella** y **Destello**. Esta última sirve para dar la forma de un destello de luz en fondos de color.

En esta figura, puedes observar las herramientas:



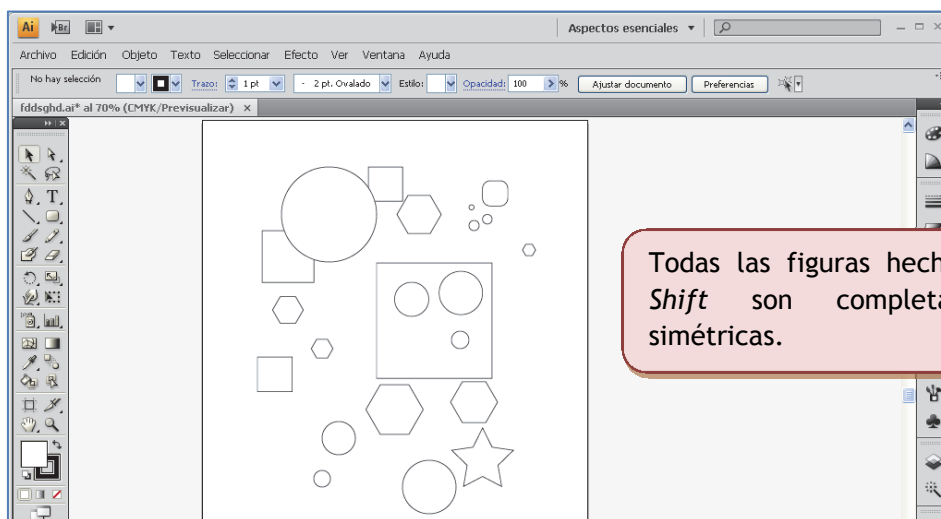
a) Haciendo figuras



Para hacer una figura, debes escoger la que deseas dibujar, hacer clic en tu mesa de trabajo y, sin soltar el *mouse*, estirar hasta darle el tamaño que más te guste.



Si deseas hacer un cuadrado, círculo o polígono simétrico, pulsa la tecla *Shift* y, sin soltar, estira el cursor del *mouse* hasta formar la figura. Observarás que solo se harán cuadrados y no rectángulos, además que la herramienta *Elipse* solo hará círculos perfectos.

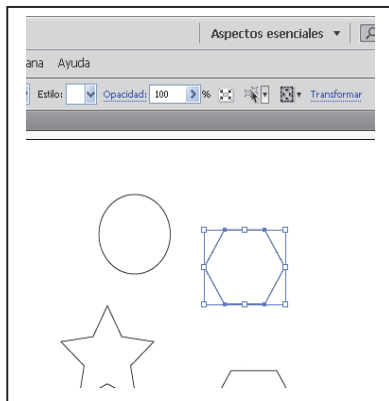


Todas las figuras hechas con *Shift* son completamente simétricas.

b) Moviendo elementos



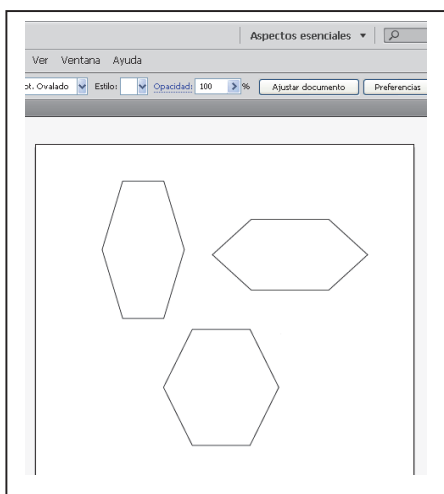
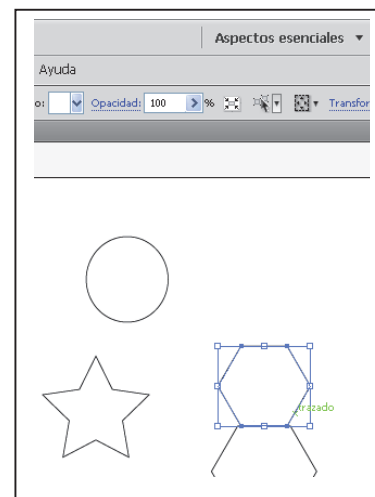
Para mover tus objetos o figuras dibujadas, utiliza la herramienta **Selección**, con la cual podrás movilizar tus figuras y colocarlas donde te guste. A continuación, aprenderás cómo mover, agrandar y reducir tus dibujos.



1 Haz clic con la herramienta **Selección** en una de las líneas de la figura o dibujo que quieras seleccionar. Se formará un rectángulo a su alrededor.

Para mover la figura, mantén presionado el *mouse* y arrastra el dibujo hasta donde deseas moverlo. También lo puedes hacer con las flechas direccionales del teclado.

2



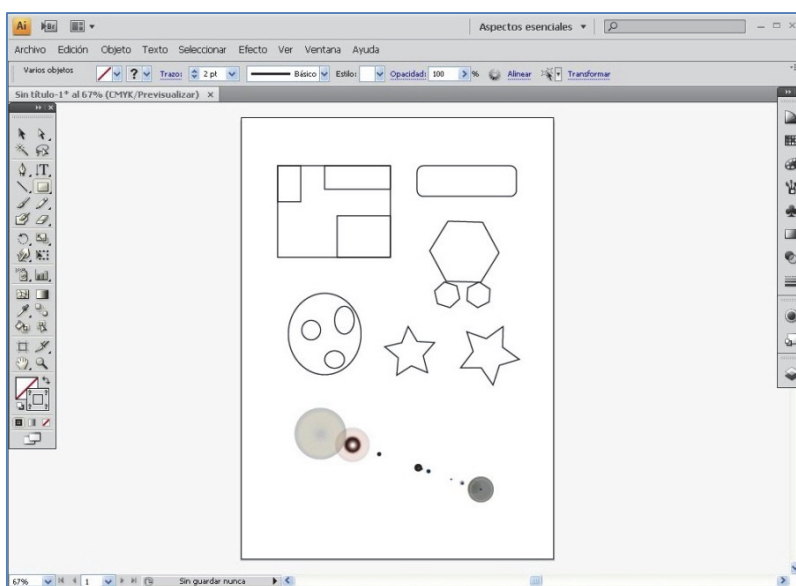
3

Para agrandarla o reducirla, haz clic en uno de los nodos del rectángulo de **Selección** y arrastra el *mouse* hasta encontrar el tamaño que deseas. Si coges los nodos de arriba y abajo, el dibujo se estirará solo hacia arriba o hacia abajo. Si arrastras los nodos de los lados, el dibujo crecerá horizontalmente. Si arrastras los nodos de la esquinas, la figura crecerá tanto vertical como horizontalmente.

DESCUBRE Y APRENDE

Actividad 5

En tu mesa de trabajo, elabora un *collage* con estas figuras, así como lo muestra este ejemplo. Intenta utilizar todas las herramientas trabajadas hasta el momento.



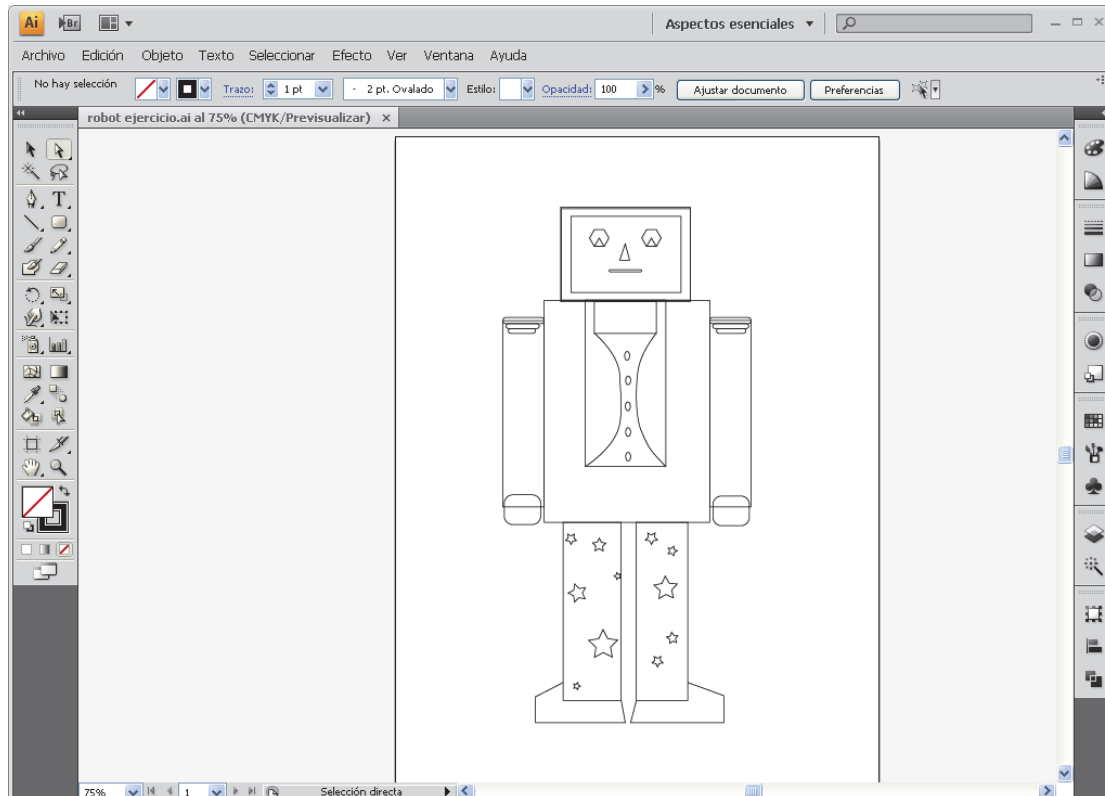
Recuerda que también puedes seleccionar varios elementos a la vez. Haz clic en alguna parte de tu mesa de trabajo y, sin soltar el *mouse*, arrástralo hasta encerrar las figuras que desees seleccionar al mismo tiempo. Verás que se formará un rectángulo de puntitos mientras lo arrastras.



DESCUBRE Y APRENDE

Actividad 6

Ahora con las figuras aprendidas, elabora un robot parecido al del ejemplo. Usa todas las figuras y herramientas estudiadas hasta el momento.



Sugerencia:

Usa todas las figuras aprendidas, menos **Destello** que, como verás, no se necesita para elaborar el dibujo. Utiliza la herramienta **Pluma** para hacer los zapatos y los semicírculos del pecho del robot.

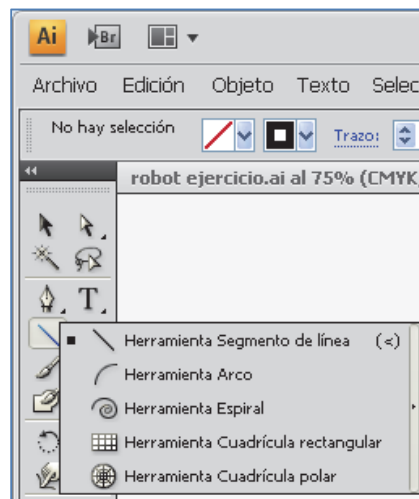
Luego de terminarlo, guárdalo en la carpeta que hayas elegido como destino, colócale tu nombre al archivo y selecciona el tipo Adobe Illustrator.

2.2.3 LÍNEAS

Otras herramientas de dibujo que presenta Adobe Illustrator CS4 son las que se encuentran en la barra de herramientas, representadas por un línea oblicua recta.

Aquí encontrarás distintos tipos de líneas que te permitirán elaborar mejores gráficos e ilustraciones.

A continuación, explicaremos cada una de ellas:



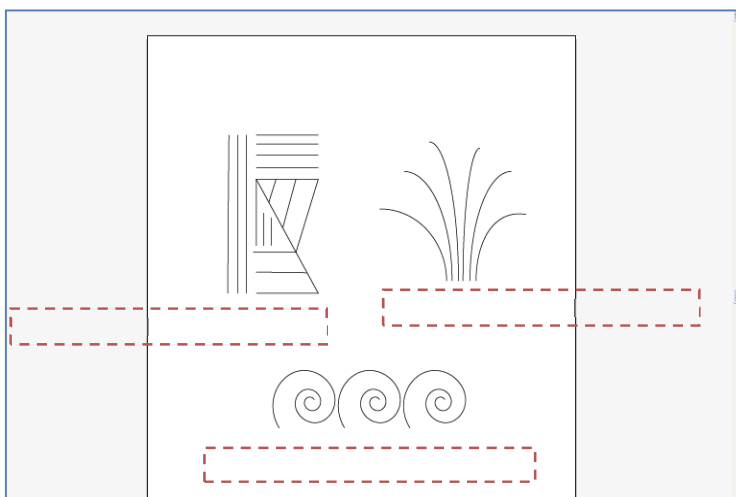
a) Herramientas Segmento de línea, Arco y Espiral

Para usar estas herramientas, sigues el mismo proceso que aprendiste en las figuras geométricas. Debes elegir el tipo de línea que deseas realizar y, en tu mesa de trabajo, debes hacer clic y arrastrar el *mouse* hasta formar la línea con el tamaño elegido.

DESCUBRE Y APRENDE

Actividad 7

- 1) Identifica con qué herramienta se elaboró cada uno de los dibujos que ves en la mesa de trabajo del siguiente gráfico. Coloca su respectivo nombre dentro de los rectángulos punteados.



Recuerda que también puedes utilizar *Shift* con esta herramienta para crear líneas rectas horizontales, verticales u oblicuas.

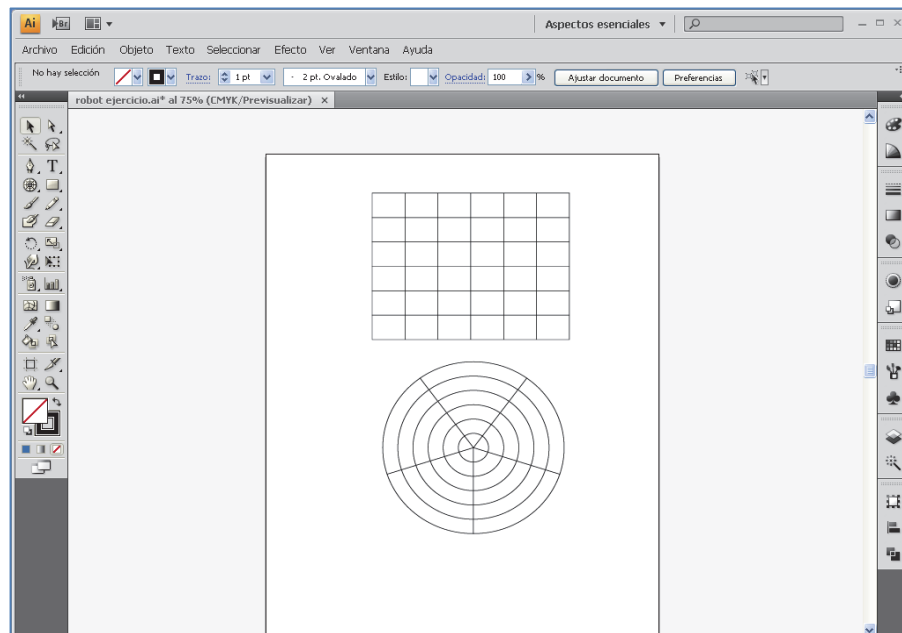
Actividad 8

- 2) Intenta copiar esos ejemplos en tu mesa de trabajo y elabora un nuevo dibujo usando las tres herramientas.

b) Herramienta Cuadrícula rectangular y Cuadrícula polar

Estas herramientas permiten dibujar cuadrículas tanto rectangulares como circulares.

Las puedes usar de acuerdo a tus requerimientos y criterios de ilustración. Por ejemplo, si quieres dibujar un fondo con cuadrados de colores, puedes usar la **Cuadrícula rectangular**, o si quieres diseñar un tablero para dardos o tiro al blanco, usarás la **Cuadrícula polar**.



Para crear las imágenes de la ventana anterior, sigue los mismos pasos que con las figuras y líneas. Selecciona la herramienta a usar, haz clic en la mesa de trabajo y, sin soltar, arrastra el *mouse* hasta formar el dibujo.



Recuerda que también puedes utilizar *Shift* con esta herramienta para crear cuadrículas cuadradas o circulares perfectamente simétricas.

CONSEJO

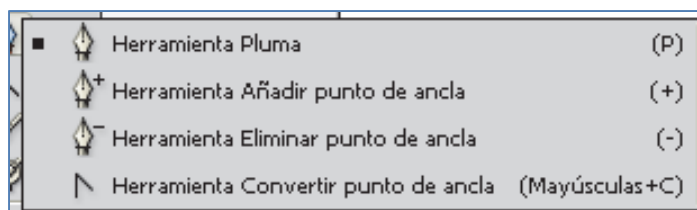
Algunos elementos de la barra de herramientas pueden desplegar más opciones para poder establecer nuestras preferencias. Para acceder a ello, hay que hacer doble clic en la herramienta a personalizar. Por ejemplo: con la herramienta **Cuadrícula rectangular** es posible elegir cuántas divisiones horizontales o verticales deseamos tener.



DESCUBRE Y APRENDE

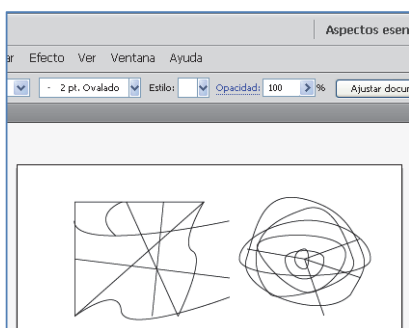
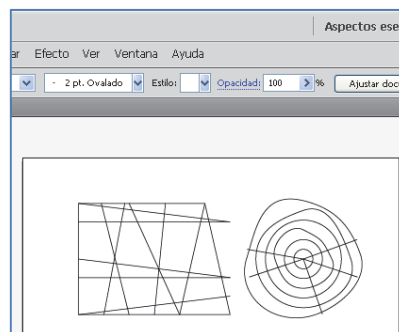
Como puedes ver, estas cuadrículas te presentan espacios proporcionales y definidos de manera equitativa. Es decir, que por ejemplo, en la **Cuadrícula rectangular** todos los cuadrados internos son del mismo tamaño.

Puedes manipular las cuadrículas cambiando las líneas rectas y circulares que tienen esas gráficas. Para cambiarlas, usa las herramientas de **selección directa** y las que ves a continuación:



Actividad 9

- 1) Crea una nueva mesa de trabajo. Ve a **Archivo > Nuevo**.
- 2) Dibuja en tu nueva mesa de trabajo una **Cuadrícula rectangular** y una **polar**.
- 3) Con la herramienta **Selección directa**, haz clic en algún nodo de la cuadrícula y muévelo para cambiar su aspecto inicial.



- 4) Con las herramientas de **Punto de ancla**, aumenta, elimina y convierte a curvas algunos nodos en tus cuadrículas.

Actividad 10

Ahora que ya conoces algunas herramientas de Adobe Illustrator, practica e intenta elaborar dibujos con formas sencillas como casas, árboles, robots, etcétera.

¡Inténtalo y verás!

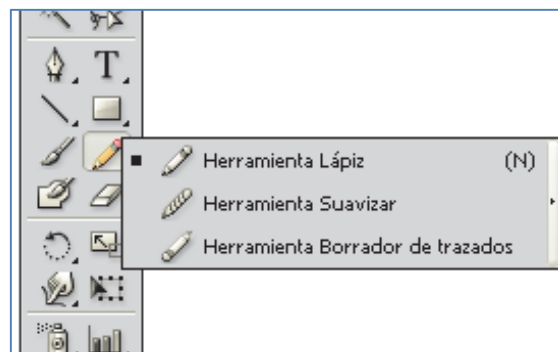
2.2.4 TRAZADO DE LÁPIZ

Dentro del ícono lápiz encontrarás la herramienta **Lápiz**, que se utiliza para dibujar; la herramienta **Suavizar**, la cual utilizarás para modificar algunos nodos de tu trazado; y la herramienta **Borrador de trazados**, que te permitirá eliminar los trazados que no necesites.

a) Herramienta Lápiz

La herramienta **Lápiz** te permite elaborar dibujos a mano alzada como si lo hicieras sobre un papel. Con ella, puedes hacer ilustraciones abiertas o cerradas. Su principal función es crear bocetos o dar un aspecto de dibujo a mano.

Mientras vas dibujando, se van creando puntos de ancla que puedes modificar si lo deseas. La cantidad de puntos es determinada por la longitud y complejidad del trazado que hagas.



DESCUBRE Y APRENDE

Actividad 11

En esta parte vas a utilizar la herramienta **Lápiz**, para ello debes agudizar tu pulso y manejar el *mouse* como si tuvieras un lápiz en la mano. Para ejercitarte, intenta copiar la imagen que ves en el ejemplo.

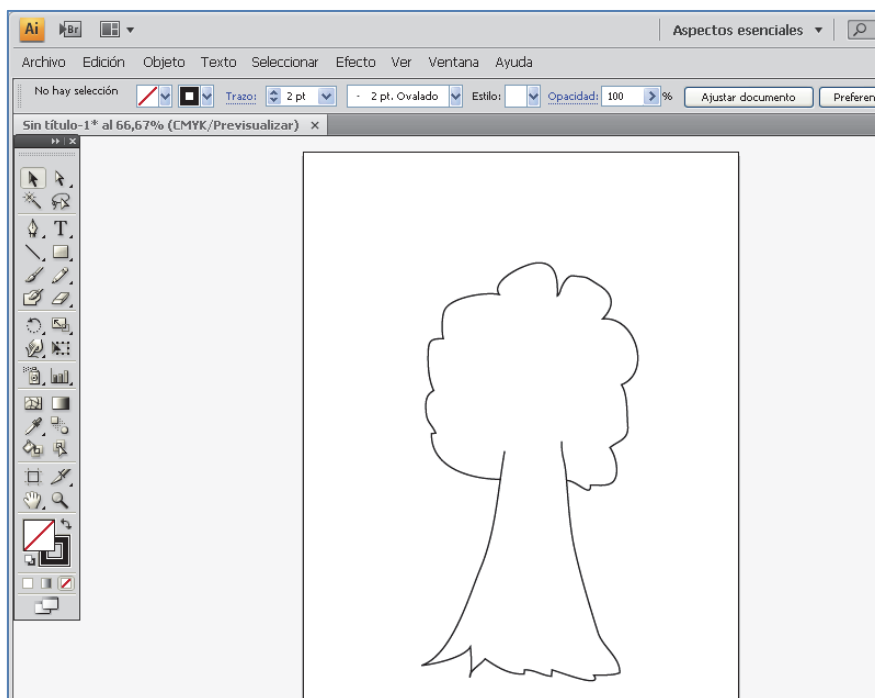
1. Dibuja un árbol. Este dibujo lo harás en dos partes: primero el tronco y después la parte superior, ambos son trazados abiertos, es decir, que no necesitas que la figura sea cerrada.

Para dibujar **trazados abiertos**, utiliza la herramienta **Lápiz**. Sitúa el cursor desde donde comenzará tu dibujo y, sin soltar el *mouse*, arrástralo hasta lograr el trazado que deseas.

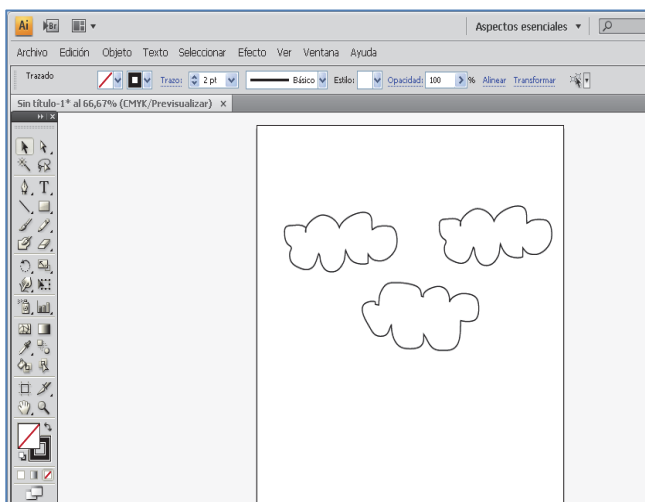


DESCUBRE Y APRENDE

2. Luego, puedes juntar ambos trazados. Selecciona el trazado de la copa del árbol y arrástralo.



3. Crea una nueva mesa de trabajo y elabora un dibujo con un trazado cerrado como las nubes que vemos en el ejemplo.



Para realizar un **trazado cerrado**, utiliza la herramienta **Lápiz**. Cuando estés a punto de cerrar el dibujo, presiona **Alt** sin soltar el *mouse* y aparecerá un círculo. Eso indica que la figura será cerrada.

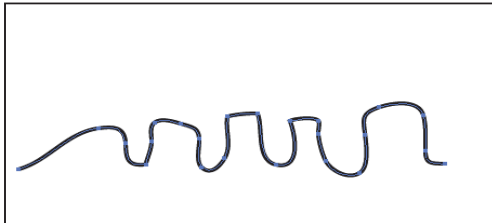
Actividad 12

Ahora intenta hacer alguna imagen aplicando lo aprendido.

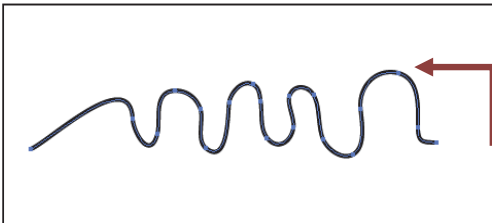
b) Herramienta Suavizar

Esta herramienta te permite estilizar algunos puntos de ancla de tu trazado. Cuando dibujas algunas partes del trazado, encuentras que se crearon muchos nodos y esto hace que el dibujo se vea muy tosco.

DESCUBRE Y APRENDE



En el primer recuadro, puedes ver el trazado tal como quedó con la herramienta **Lápiz**.



Para suavizar algunos puntos de ancla, selecciona la herramienta **Suavizar** y dibuja una línea (igual que con el **Lápiz**) sobre el punto que deseas estilizar.

Actividad 13

Ahora en el ejemplo del árbol suavizarás algunos puntos y verás la diferencia.

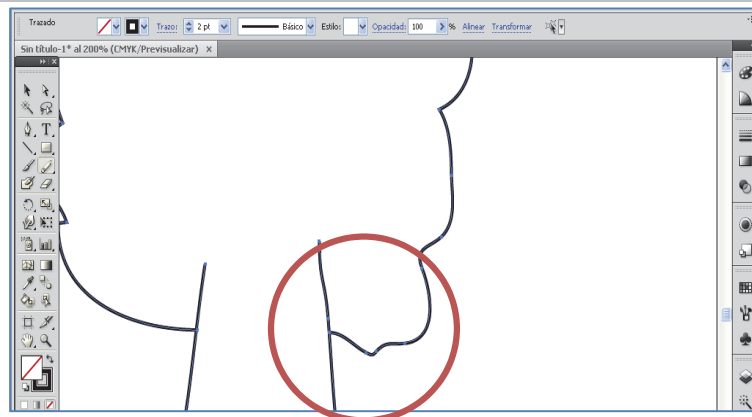
c) Herramienta Borrador de trazados

Esta herramienta permite hacer un corte en algún punto del trazado y eliminarlo.

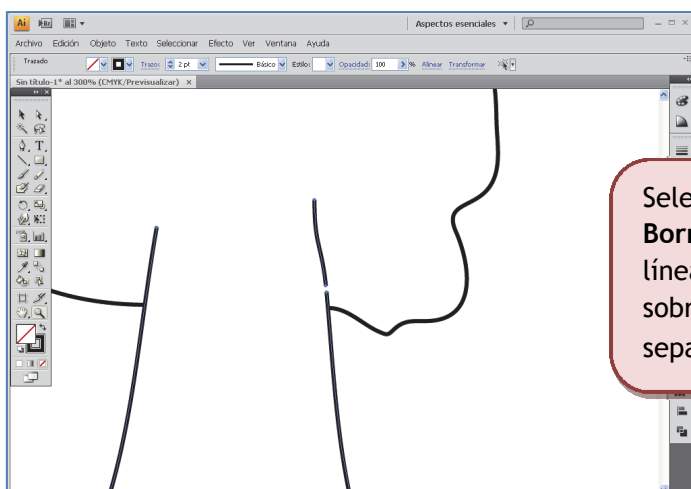
DESCUBRE Y APRENDE

Actividad 14

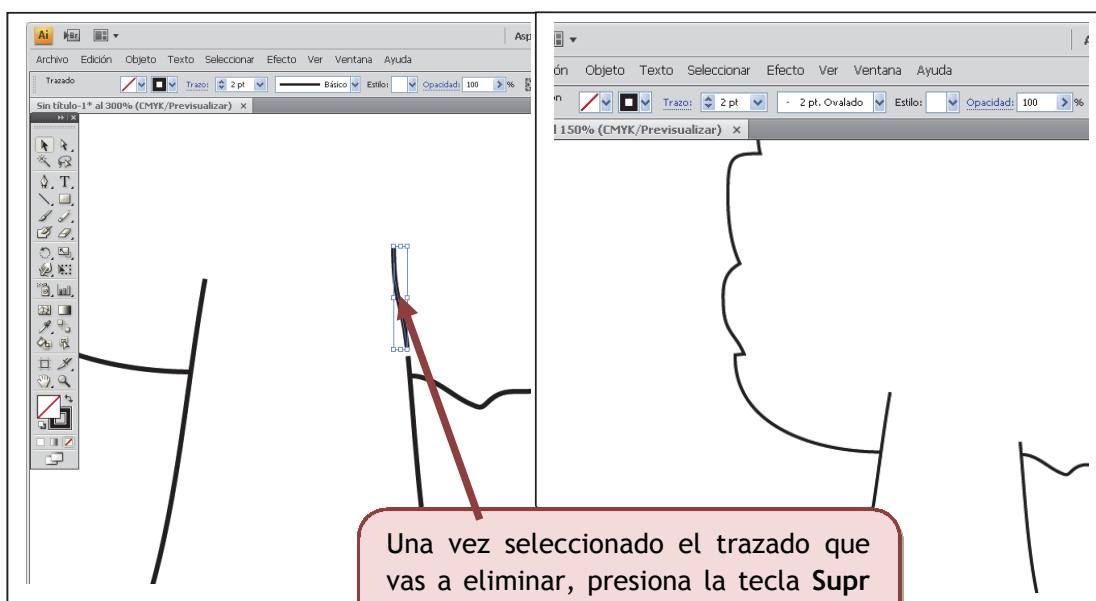
En esta sección eliminarás un trazo de tu dibujo árbol.



DESCUBRE Y APRENDE



Selecciona la herramienta **Borrador de trazado** y haz una línea (igual que con el lápiz) sobre el punto que deseas separar para eliminar.



Una vez seleccionado el trazado que vas a eliminar, presiona la tecla **Supr** del teclado y el trazo se borrará.

Actividad 15

Ahora trata de eliminar un trazo de la figura que creaste en la actividad anterior siguiendo las recomendaciones dadas en este punto.

2.3 HERRAMIENTAS EXTRA


Para un mejor control de tus trazados, puedes acercar la vista en tu mesa de trabajo con la herramienta **Zoom**; también puedes usar **Borrador** para eliminar parcial o completamente aquellos trazados, figuras o ilustraciones que no te hayan salido muy bien.

A continuación, algunas herramientas extras que debes conocer para mejorar tus dibujos.



2.3.1 HERRAMIENTA ZOOM

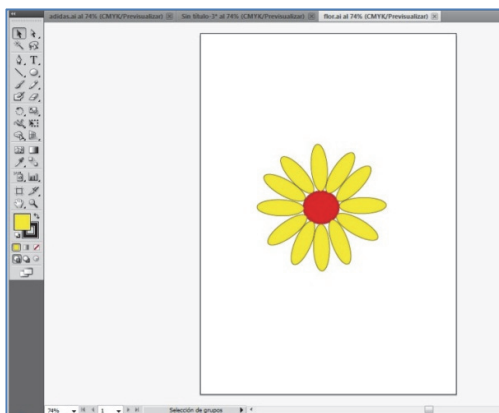
La herramienta **Zoom** te acerca al dibujo o ilustración que estás elaborando, permitiendo ver a detalle algunos elementos para pintarlos, modificarlos o eliminarlos.

La herramienta está representada por el siguiente ícono . Al seleccionar esta herramienta, aparecerá por defecto el zoom de aumento. Para acercarte, solo das clic las veces que sea necesario hasta estar lo suficientemente cerca al elemento que quieres ver en detalle.

DESCUBRE Y APRENDE

Actividad 16

- 1) Dibuja una flor como la del ejemplo.
- 2) Selecciona la herramienta **Zoom** de la barra de herramientas y haz clic en la figura. ¿Qué sucede?

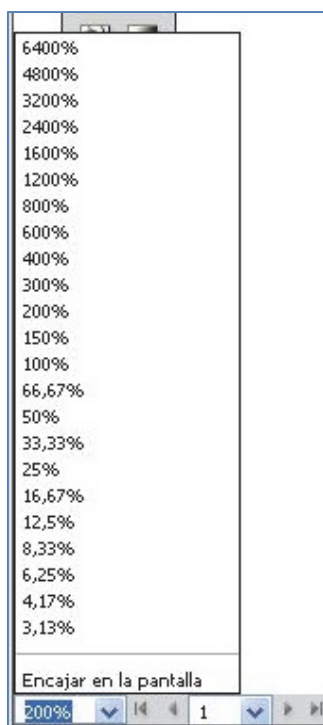
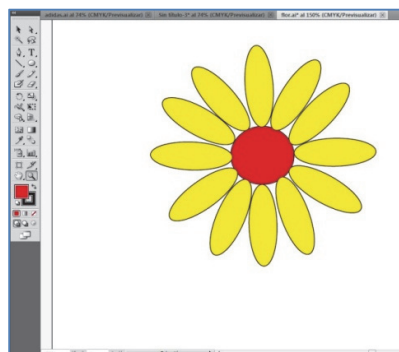


Responde:

- 3) Averigua cómo puedes acercar o alejar la imagen, para ello completa los espacios en blanco.

DESCUBRE Y APRENDE

Para alejarte y volver al tamaño original, presiona la tecla Ctrl y la herramienta se convertirá en un **zoom** de reducción. Haz clic las veces que sea necesario hasta volver al tamaño deseado.



Otra forma de acercar o alejar es cambiando los porcentajes en la parte inferior izquierda de tu mesa de trabajo. A mayor porcentaje más cerca se verá el dibujo.

2.3.2 HERRAMIENTA BORRADOR

Para eliminar parcial o completamente una ilustración, puedes usar la herramienta **Borrador**, ubicada en la barra de herramientas. Esta herramienta permite borrar partes del dibujo sin tomar en cuenta puntos o nodos.

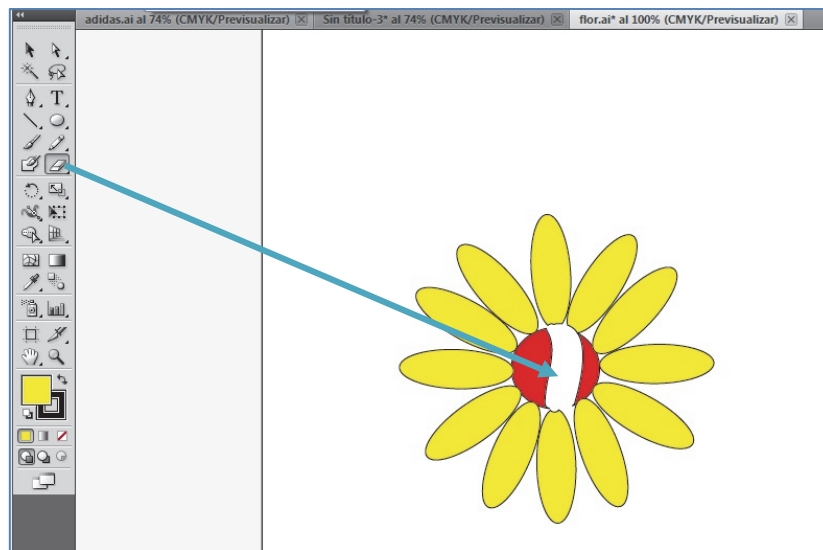
Solo debes seleccionar la herramienta y arrastrar el *mouse* sin soltarlo, haciendo clic sobre lo que quieras borrar. Es igual que si borraras un dibujo en una hoja de papel.

DESCUBRE Y APRENDE

Actividad 17


Para aprender a usar la herramienta, debes hacer lo siguiente:


- 1) Selecciona la herramienta **Borrador** de la barra de herramientas.
- 2) Dirige tu cursor hacia la sección del dibujo que deseas borrar y, presionando el botón del *mouse*, borra como si fuera un borrador sobre un papel.




2.3.3 HERRAMIENTA MESA DE TRABAJO

Con esta herramienta, podrás crear nuevas mesas de trabajo (hasta 100 en un mismo documento) o cambiar las medidas de tu mesa de trabajo actual.

Para personalizar tu mesa de trabajo, vas a la opción  que se encuentra en tu barra de herramientas, haces doble clic y te aparecerán todas las opciones disponibles, que te permitirán cambiar de orientación, tamaño, ajustes, etcétera.

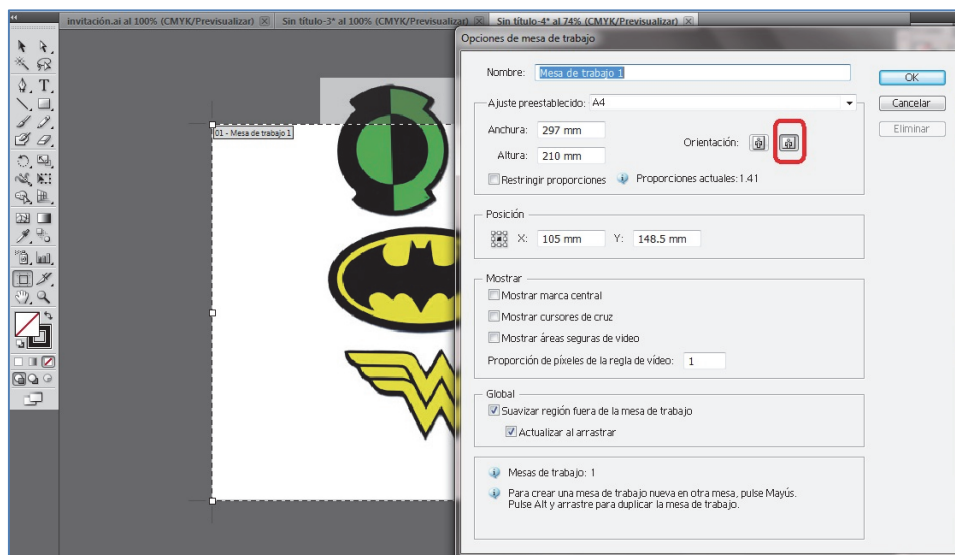
Para crear una mesa de trabajo, selecciona la opción . Con el *mouse* y el cursor define la ubicación, el tamaño y la forma del nuevo espacio de trabajo.

Para eliminar una mesa de trabajo, elige la mesa de trabajo que deseas borrar, y con el teclado, aprieta borrar o suprimir, o sino, en las opciones de panel de control, eliges .

DESCUBRE Y APRENDE

Actividad 18

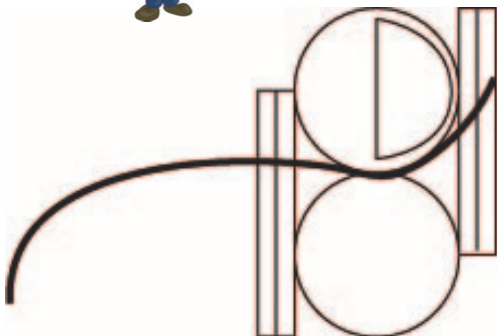
Ahora vas a cambiar la orientación de tu mesa de trabajo. Para ello, haz doble clic en la herramienta **Mesa de trabajo** y elige la orientación horizontal. Luego, haces clic en **OK**. ¿Qué pasó con tu mesa de trabajo?



Luego de aprender sobre los elementos de selección y dibujo de Adobe Illustrator, ¿crees que podrás elaborar un isotipo? Si has aprendido las funciones de cada una de las herramientas, tú podrás elaborar un isotipo.



¿Qué es un isotipo? Es un concepto del diseño gráfico. Es la parte icónica del logo de una marca. En algunos casos, los logos son solo un isotipo, en otros este va acompañado del nombre de la marca.



Actividad 19

Realizarás un isotipo que usarás en el próximo capítulo. Guárdalo en tu carpeta destino con el título **ISOTIPO.AI**.

Sugerencia:

Elabora dos círculos simétricos y colócalos uno encima del otro, luego haz dos rectángulos iguales y dibuja una línea recta en el medio. La que cruza por el centro de los círculos hazla con la **Pluma**, modifícala con **Convertir a punto de ancla** para que tenga esa forma.

DESCUBRE Y APRENDE

Un isotipo representa a una marca y cuando tiene la debida publicidad es el símbolo que el público identifica. Como verás, no es necesario colocar el nombre de la marca para reconocer a qué empresa representan los siguientes isotipos.

Existen algunos isotipos muy conocidos de marcas famosas que reconocerás al instante. Aquí te presentamos algunos.



Actividad 20

En el ejercicio que te presentamos a continuación, identifica la marca de algunos productos conocidos y escribe el nombre.



.....



.....



.....



.....



.....



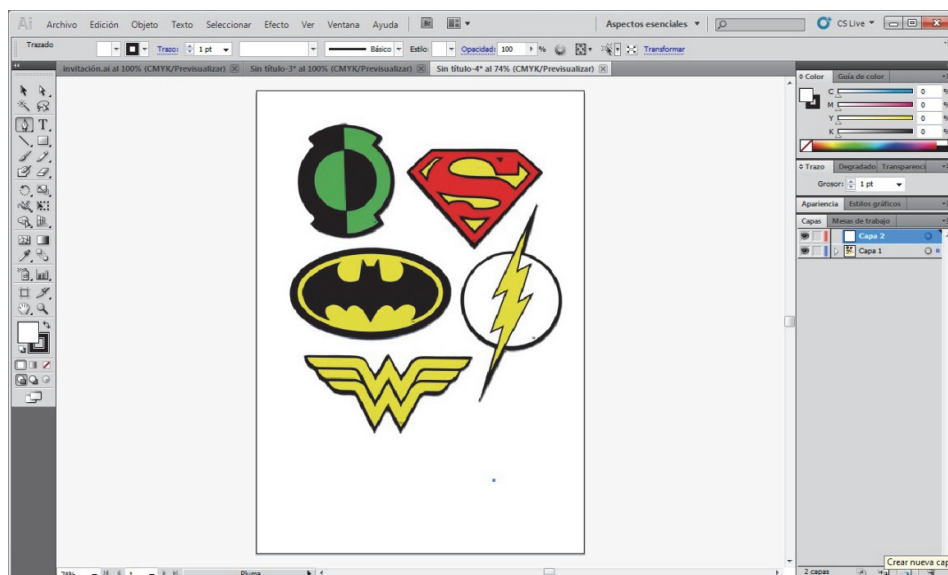
.....

DESCUBRE Y APRENDE

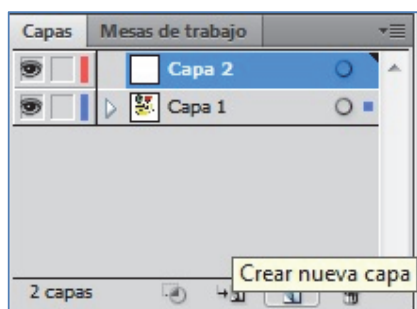
Actividad 21

Para practicar tu destreza con la pluma y aprender más sobre los isotipos, te invitamos a que realices la siguiente actividad: calcar el logo de los superhéroes.

1. Busca en la web algún isotipo de algún superhéroe y colócalo en tu mesa de trabajo usando la opción **Archivo > Colocar**.

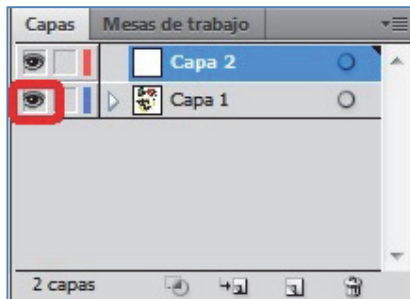


2. Calca el isotipo con la herramienta **Pluma** y **Lápiz** y modifícalo poco a poco según tus necesidades, con a la ayuda de las otras herramientas vistas en esta unidad. Para ello, debes crear una nueva capa en el dibujo, para que puedas hacer los trazos encima del isotipo con el que trabajarás.




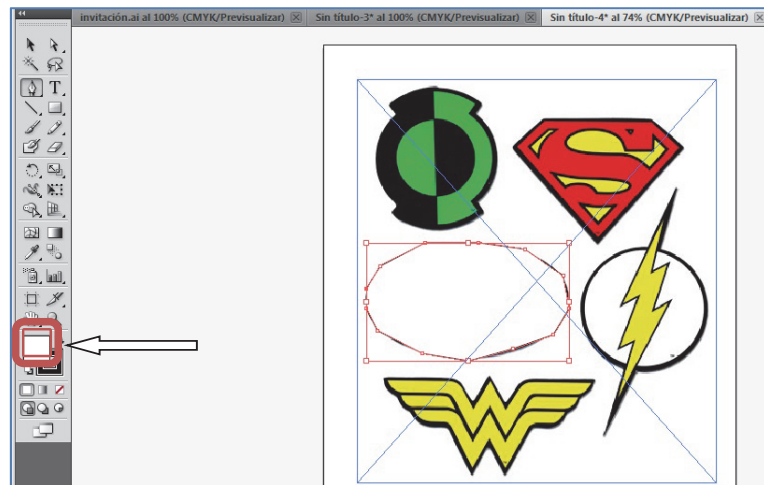
Ve a la barra de paneles, en el lado inferior derecho, vas a **Capas** y das clic en el ícono **Crear nueva capa**. Aparece una nueva capa de nombre **Capa 2**, que eliges haciendo clic.

DESCUBRE Y APRENDE

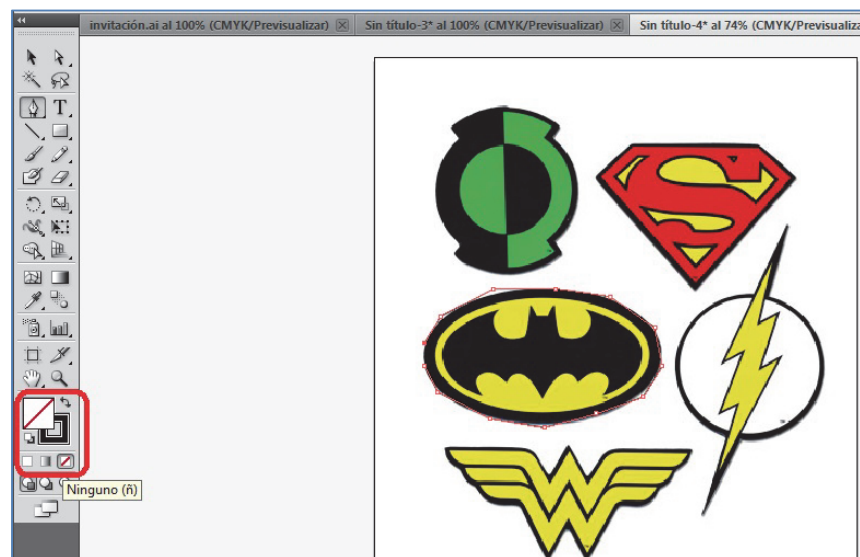


Si no deseas visualizar la capa mientras estás trabajando, haz clic en el ícono del ojo que aparece al lado izquierdo de las capas. En la mesa de trabajo desaparecerá la capa respectiva.

3. Cambia el relleno para poder ver lo avanzado a medida que dibujas. El relleno se cambia haciendo clic en .



4. Finalmente, puedes apreciar el contorno de los nodos e ir trabajando sobre el mismo, es decir, haciendo las modificaciones que consideres. Para ver tu avance y cómo va quedando tu calco, oculta la capa 1 haciendo clic en el ícono del ojo.



¿CUÁNTO APRENDÍ?



¡Muy bien! Ya hemos terminado con el estudio del capítulo 2. Ahora te invito a que tú mismo evalúes cuánto has aprendido. Para ello, desarrolla las actividades que te proponemos a continuación.

1. Escribe al lado de cada ícono su respectivo nombre y al costado el tipo de herramienta al que pertenece. Observa el ejemplo para que realices la actividad.

	Nombre	Tipo de herramienta
	Pluma	Herramienta de dibujo
		
		
		
		
		
		
		
		
		
		
		

2. Realiza la siguiente figura y explica cuáles son las herramientas utilizadas y los pasos que has seguido para su elaboración.



Recuerda que no hay una sola forma de hacer los dibujos. Para su realización, te sugerimos que no te olvides utilizar las herramientas **Borrador** y **Suavizar** para darle los efectos a los contornos de las líneas. Puedes comenzar utilizando la herramienta **Figura**, luego vas editando con los puntos de ancla.

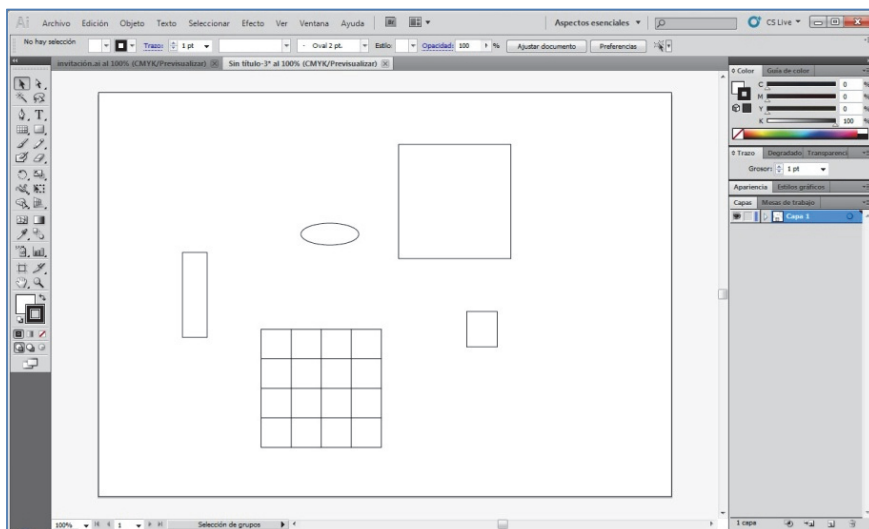
INTEGRANDO LO APRENDIDO

Ahora avanzarás una parte de tu proyecto integrador. Para ello, te ayudará mucho lo trabajado en esta unidad. Sigue cada una de las indicaciones y aplica todo lo aprendido.



Para iniciar el trabajo, debes abrir una nueva mesa de trabajo en donde realizarás tu proyecto integrador. En esta nueva mesa, y una vez que tengas definido el tema de tu tarjeta, vas a empezar a dibujar las ilustraciones que desees que tenga tu invitación.

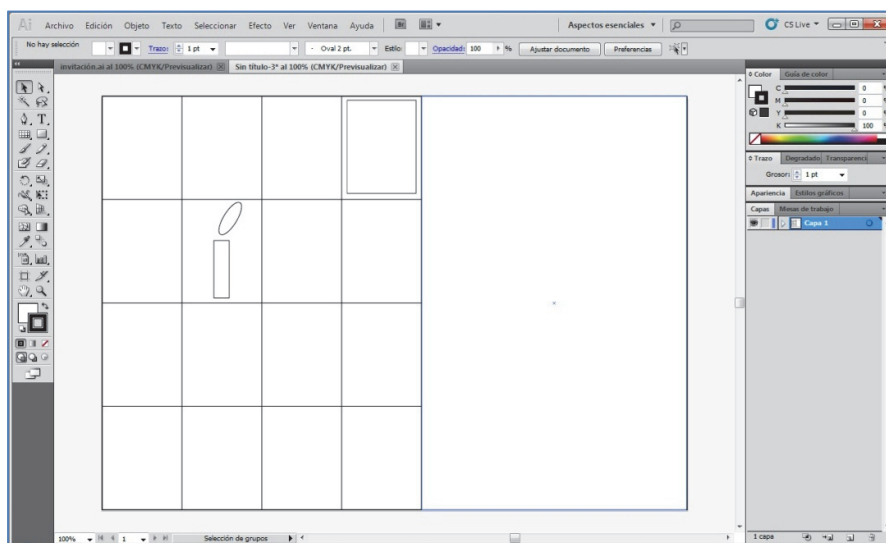
Siguiendo lo planteado en la Unidad 1, empezaremos a trabajar haciendo los trazos de la tarjeta de cumpleaños. Para ello, hemos dibujado lo siguiente:



Sugerencia:

Para este trabajo, hemos utilizado las herramientas de dibujo **Rectángulo**, **Elipse** y **Cuadrícula rectangular**.

Con la herramienta **Selección**, se logró mover la figura de elipse sobre el rectángulo y se inclinó un poco para que adquiriera la forma de vela. Por otro lado, se dividió con un cuadrado grande una parte de la hoja para poder colocar el texto de invitación. Asimismo, se personalizó la cantidad de divisiones de la herramienta **Cuadrícula rectangular** a 4x4, se agrandó la cuadrícula y se colocó cuadrados dentro de cada división.



Recuerda que puedes dibujar más figuras e intentar hacer otras ilustraciones de acuerdo a la tarjeta de invitación que estás diseñando.

CAPÍTULO 3

APRENDIENDO A PINTAR Y ESCRIBIR EN ADOBE ILLUSTRATOR CS4

Con Illustrator se pueden realizar muchas piezas gráficas, como tarjetas de presentación, afiches, hojas membretadas, etcétera. Observa la imagen que te presentamos a continuación y responde.



PREGUNTA:

¿Qué herramientas se han utilizado para su elaboración? ¿Cuál ha sido el proceso seguido para darle color al afiche?



Efectivamente, hemos utilizado las herramientas **Pintura** y **Texto**. Ahora aprenderás a darle color a tus ilustraciones, así como el uso de la herramienta **Texto** para incluir información escrita en el proyecto integrador. Para aprender a utilizar estas herramientas, elaboraremos este afiche.

3.1 PINTURA

En la barra de herramientas, podemos encontrar la mayoría de las opciones para pintar ilustraciones. A continuación, te explicaremos algunas de ellas.

3.1.1 PINCEL

La herramienta **Pincel** te sirve para dibujar líneas, a mano alzada y caligráfica, es decir, muy estilizadas, además te permite añadir motivos y estilos a los trazados.

Su uso es igual a la herramienta de dibujo **Lápiz**.

DESCUBRE Y APRENDE

Actividad 1

Ahora empezarás a usar la herramienta **Pincel** dibujando a mano alzada en tu mesa de trabajo. Dibuja las notas musicales que se encuentran en el afiche (las puedes hacer de un solo trazo).



Recuerda que solo debes seleccionar la herramienta y, sin soltar el *mouse*, formar el dibujo en la mesa de trabajo.

Si observas, podrás notar que, cada vez que terminas el trazo, este automáticamente se vuelve más estilizado y se ve mucho mejor. ¡Inténtalo!



Para pintar los dibujos que acabas de realizar, necesitas saber la funcionalidad del **panel de control**. Este sirve para hacer las modificaciones de color, relleno, grosor del trazo y algunos cambios más que puede requerir tu trabajo.

DESCUBRE Y APRENDE

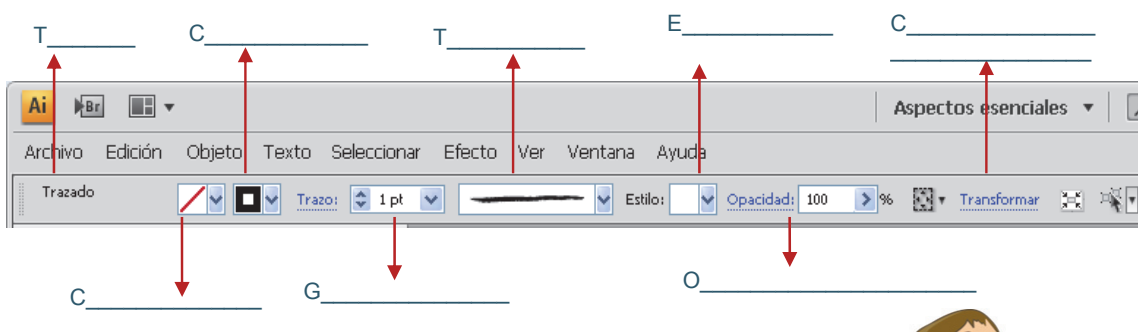
Actividad 2

Responde a las siguientes preguntas.

- a. Observa el entorno de trabajo de Adobe Illustrator e identifica el **panel de control**. Luego, explica para qué sirve y menciona qué herramientas comprende.

- b. Al usar la herramienta **Pincel**, el **panel de control** se modifica. ¿Cómo reconoce el **panel de control** a esta herramienta? ¿Sucede lo mismo con las otras herramientas de dibujo? ¿Por qué?

- c. Observa la imagen y completa:



Nota: las palabras que aparecen subrayadas en color azul en el **panel de control** son aquellas que pueden abrirse en forma de paneles y que también se encuentran en la **barra de paneles**.



3.1.2 PINCEL DE MANCHAS

El **Pincel de manchas** tiene el mismo funcionamiento que la herramienta **Pincel**, sin embargo, la diferencia consiste en que al hacer varios trazados, uno sobre otro, el resultado final se convierte en un solo dibujo que está unido.

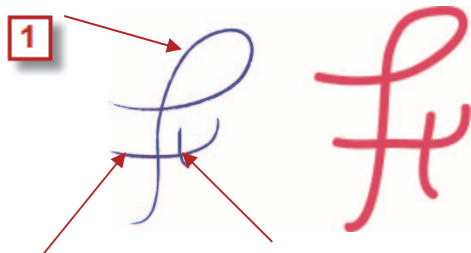
Con la herramienta **Pincel**, cada trazado que hagas es independiente y puedes moverlos y cambiar su color, forma o tamaño como desees. Al usar el **Pincel de manchas**, este crea un solo trazado y si cambias algo, cambia todo el dibujo.

DESCUBRE Y APRENDE


Actividad 3

Ahora realizarás la “F” (de festival) que se encuentra en el afiche, y para entender mejor el funcionamiento y la diferencia entre ambas herramientas, realizarás el mismo dibujo. Sigue los pasos que te presentamos a continuación:

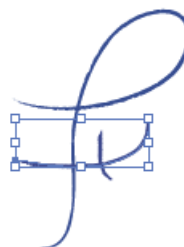
- 1) Realiza tres trazos con la herramienta **Pincel**, tal como ves en el ejemplo. El primer trazo forma el cuerpo de la “F”, el segundo es la línea central y el tercero, el pequeño trazo que lo cruza. Como ves, estos se cruzan en alguna parte. Sigue el mismo procedimiento, pero con el **Pincel de manchas**.



El trazo azul está hecho por la herramienta **Pincel**, mientras que el trazo rojo por la herramienta **Pincel de manchas**.

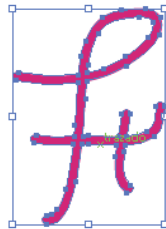
- 2) Ahora que tienes  ambos trazados, con la herramienta **Selección** haz clic sobre el trazado hecho con el **Pincel**. Verás que cada trazado se selecciona independientemente.

Como cada trazado es independiente puedes cambiar el color, el grosor, el relleno, etcétera, de cada uno.



DESCUBRE Y APRENDE

- Ahora selecciona el trazado hecho con el **Pincel de manchas**. Verás que a pesar de ser tres trazados que se hicieron por separado, con esta herramienta se convierten en uno solo al momento de seleccionar.



Los trazados que se hicieron se convierten en un solo dibujo y los cambios que hagamos se harán en los tres trazos.

3.1.3 DEGRADADO

Como su nombre lo indica, la herramienta **Degradado** te permite darle a los objetos un degradado de color. La ventaja de esta herramienta es que puedes escoger desde qué punto empieza la degradación de color, como verás en la siguiente actividad.

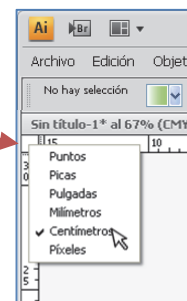
DESCUBRE Y APRENDE

Actividad 4

Para conocer mejor la herramienta **Degradado**, elaborarás el fondo del afiche. Para ello, utilizarás algunas de las herramientas que has aprendido hasta el momento.

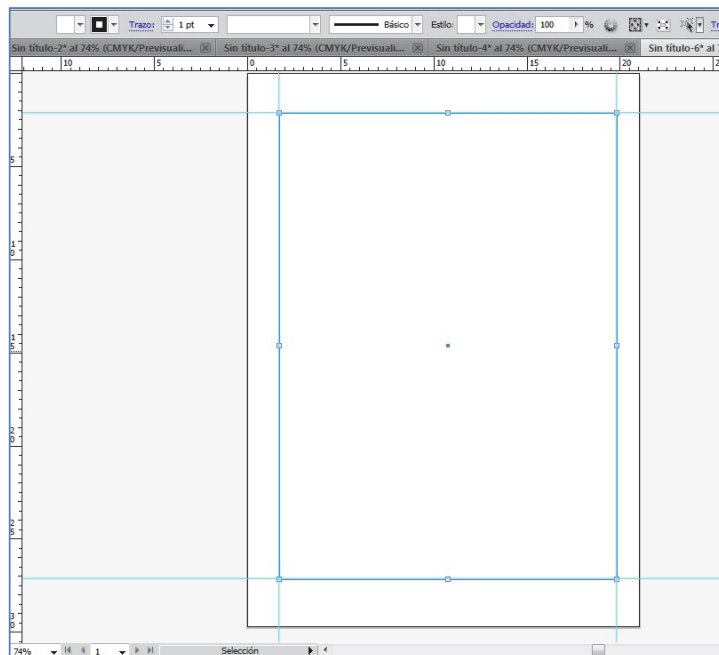
- Crea una nueva mesa de trabajo **Archivo > Nuevo**.
- Elabora un rectángulo de medidas 17 cm de ancho x 25 cm de alto. Para tener un mejor control de las medidas, muestra las reglas en tu mesa de trabajo. Vas a la opción **Ver > Reglas > Mostrar reglas**.
- Para comprobar que tus reglas están en el tipo de medida “centímetros”, das clic derecho en la esquina superior derecha de tu mesa de trabajo y eliges la opción correspondiente.

Recuerda dar clic derecho y elegir la medida en la que deseas trabajar.



DESCUBRE Y APRENDE

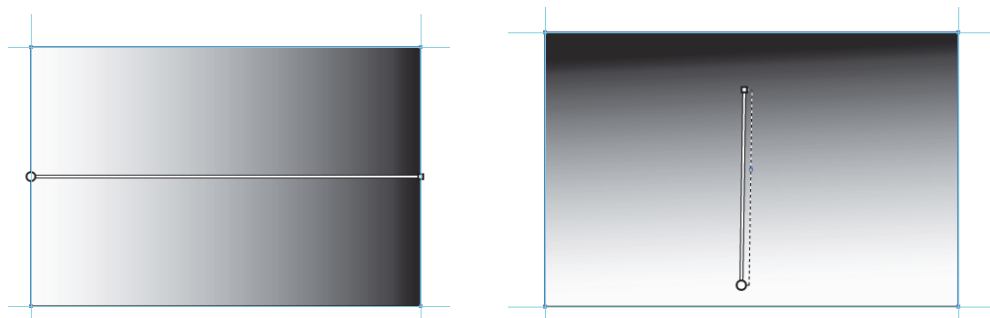
El espacio de trabajo se verá así:



En este caso se está utilizando **líneas guía**, las cuales te permiten crear los límites de tamaño del trabajo que estás realizando. Para obtener estas, solo debes hacer clic en una de las reglas y sin soltar el *mouse* arrastrar hasta la posición deseada.

Por ejemplo, esta tarjeta debe medir 18 x 25 cm. Las líneas guía verticales van del centímetro 1.5 al centímetro 19.5 y las líneas guía horizontales van del centímetro 2 al centímetro 27

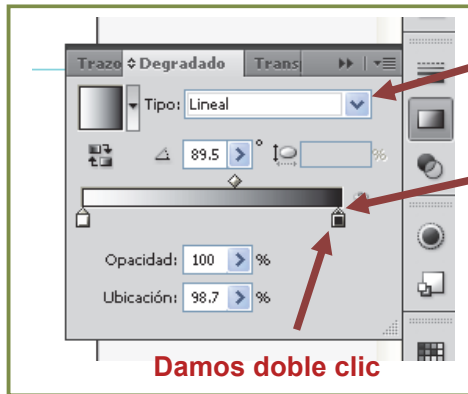
4. Una vez que has elaborado el rectángulo de fondo negro, selecciona la herramienta **Degradado** y haz clic en alguna parte del rectángulo. A continuación, verás este degradado que se presenta por defecto.



Para cambiar la dirección del degradado, solo debes arrastrar con el cursor del *mouse*, la barra de degradado dentro del rectángulo, de arriba hacia abajo o viceversa. Recuerda que va del blanco (punto inicial) al negro (punto final).

DESCUBRE Y APRENDE

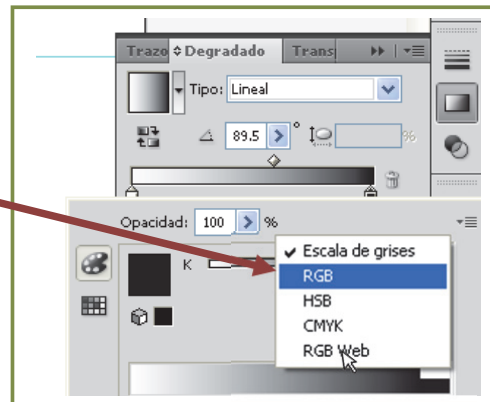
- Una vez elegida la dirección del degradado, cambia su color. Dirígete hacia la barra de paneles y encuentra el panel **Degradado**, que tiene el mismo símbolo en la barra de herramientas.



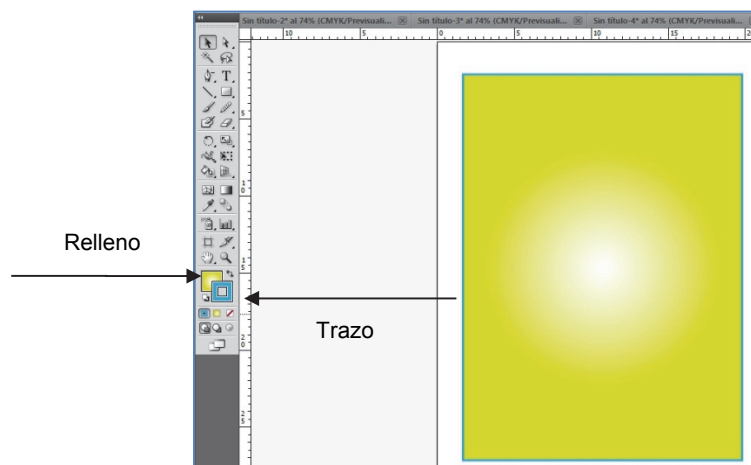
Puedes elegir el **tipo** de degradado que desees para tu proyecto.

En los **reguladores de degradado**, puedes elegir el color de inicio y fin, también puedes agregar más si desees más colores en tu diseño, dando clic en cualquier parte de la barra.

Por defecto, en el degradado se establece la **Escala de grises** como predeterminado. Para utilizar color cambias a RGB o CMYK.

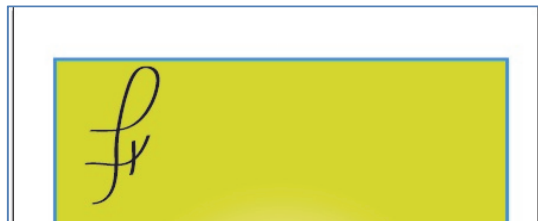


- Elige el color de tu elección para el final del degradado. En el caso del afiche elegimos el verde.
- Selecciona el rectángulo y procede a cambiar el grosor del trazo a 4pt y el color del borde del rectángulo. Puedes hacerlo en la sección **Color de trazado** del panel de control o en la **barra de herramientas**.



DESCUBRE Y APRENDE

- En el espacio que no has utilizado de tu mesa de trabajo, utiliza la F que dibujaste con el **Pincel de manchas** y colócale el resto del texto. Selecciona todo y agrúpalo con la opción **Objeto > Agrupar**.



Actividad 5

Investiga qué significan las siglas RGB y CMYK y su cuál es su utilidad.

3.1.4 CUENTAGOTAS

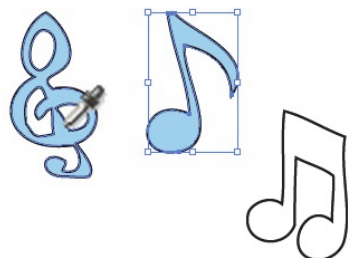
La herramienta **Cuentagotas** te sirve para copiar y aplicar los atributos de color de relleno, color de trazo, texto y efecto de un objeto dibujado o texto que tenga, a algún nuevo dibujo o texto que se esté elaborando.

DESCUBRE Y APRENDE

Actividad 6

En esta actividad, retomaremos las notas musicales que dibujamos con anterioridad, para aprender el uso de **cuentagotas** y su forma de aplicación.

- Primero, a una de las notas le das color de relleno C: 41, M: 3, Y: 100, K: 0; el grosor de trazo de 4pt y de color negro.



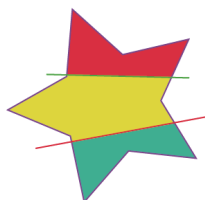
- Selecciona alguna de las figuras restantes y, con la herramienta **Cuentagotas**, haz clic en la figura de la cual deseas copiar su color.

- Luego, guarda tu trabajo.

Actividad 7

Ahora demuestra lo que has aprendido con la otra figura musical, asimismo, dibuja otras notas musicales que puedes incluir en el afiche.

3.1.5 PINTURA INTERACTIVA Y SELECCIÓN DE PINTURA INTERACTIVA



La imagen que observas ha sido trabajada con **Pintura interactiva**. Antes de continuar, ingresa a tu mesa de trabajo e investiga sobre la funcionalidad de esta herramienta y corrobora tus resultados con la información que te presentamos.



La herramienta **Pintura interactiva** es muy interesante porque te permitirá pintar partes u objetos de manera independiente, aunque pertenezcan a un mismo dibujo. Solo se puede utilizar cuando el dibujo tiene varios trazados extras. No se le puede aplicar en dibujos que contienen un solo trazado como un rectángulo.

La herramienta **Selección de pintura interactiva** te sirve para seleccionar esas pequeñas partes independientes que puedes crear con nuevos trazados, para poder pintarlas. En vista de que los dibujos que se pueden pintar con la herramienta **Pintura interactiva** son dibujos con muchos trazados, no podrás seleccionar cada parte del dibujo con la herramienta **Selección convencional**. Por esta razón, la **Selección de pintura interactiva** te permitirá seleccionar cada parte ya pintada.

A continuación, te presentaremos las formas en que puedes utilizar la **Pintura interactiva** en trazados independientes y en trazados compuestos.

DESCUBRE Y APRENDE

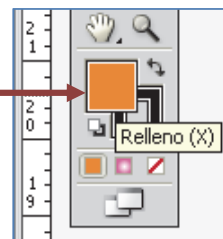
Actividad 8

Para conocer más estas herramientas, y puedas explorar cómo funcionan, trabajarás con una cuadrícula (que se realiza de un solo trazo), a la que darás diversos matices con el **Bote de pintura**. Para ello, sigue los pasos que te presentamos a continuación.

a. Pintura interactiva en trazados independientes

1. Dibuja una cuadrícula rectangular. Para usar la herramienta **Bote de pintura interactiva**, debes seleccionar una parte. Selecciona esta herramienta y escoge un color de relleno.

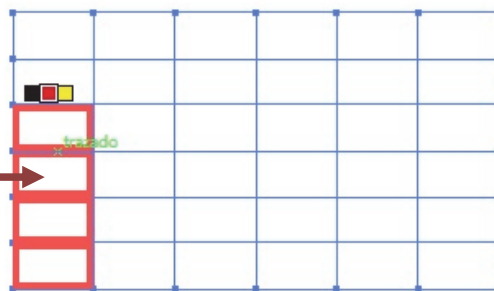
Debes escoger primero el color de relleno dando doble clic en el **cuadrado** correspondiente de tu barra de herramientas.



DESCUBRE Y APRENDE

2. Luego, coloca el **bote de pintura** en los cuadrados que desees pintar.

Cuando coloques el bote sobre la parte que vas a pintar se formará un cerco rojo. Solo debes hacer clic sobre este y se pintará.

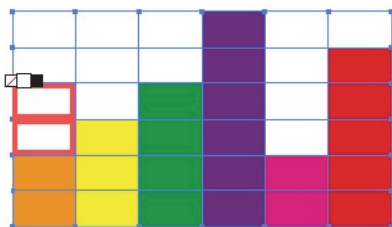


3. En el caso de la cuadrícula, que contiene pequeños trazos rectangulares dentro de un rectángulo más grande, también puede ser usada con la herramienta **Bote de pintura interactiva**.

Ahora, intenta hacer un diseño interesante utilizando muchos colores distintos como en el ejemplo.



4. La herramienta **Selección de pintura interactiva** te permitirá hacer cambios en los objetos pintados previamente por la herramienta **Bote de pintura interactiva**.



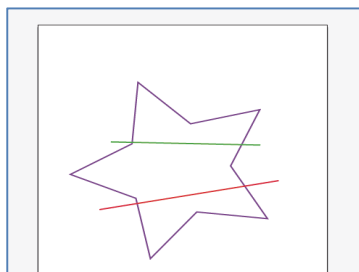
1. Con la herramienta **Selección de pintura interactiva**, selecciona el objeto que quieres cambiar.
2. Escoge el color deseado.
3. Puedes cambiar varios objetos.

b. Pintura interactiva en trazados compuestos

Actividad 9

Ahora realizarás la estrella que se encuentra en el afiche utilizando esta herramienta, es decir, aprenderás a convertir un conjunto de trazados compuestos en un grupo de pintura interactiva.

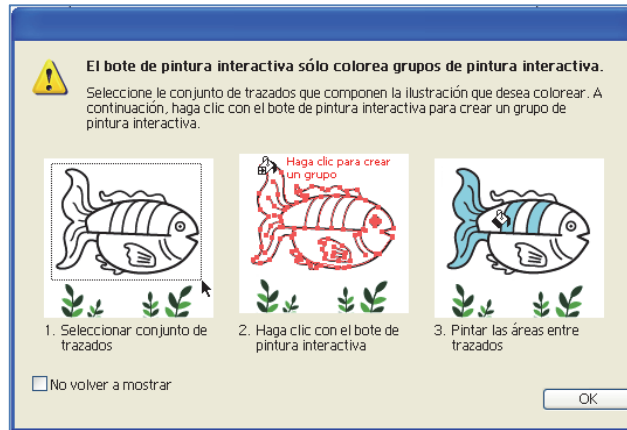
1. Para este caso, usarás un ejemplo parecido. Dibuja en tu mesa de trabajo una estrella, pero esta vez dibuja líneas que corten transversalmente la figura y agrúpalas con **Objeto > Agrupar**. Observa y guíate por la figura del ejemplo.



Colócale un color de borde a la estrella que sea distinto a las líneas que has dibujado. Para que observes la diferencia, dale un grosor de trazo de 3pt a cada uno.

DESCUBRE Y APRENDE

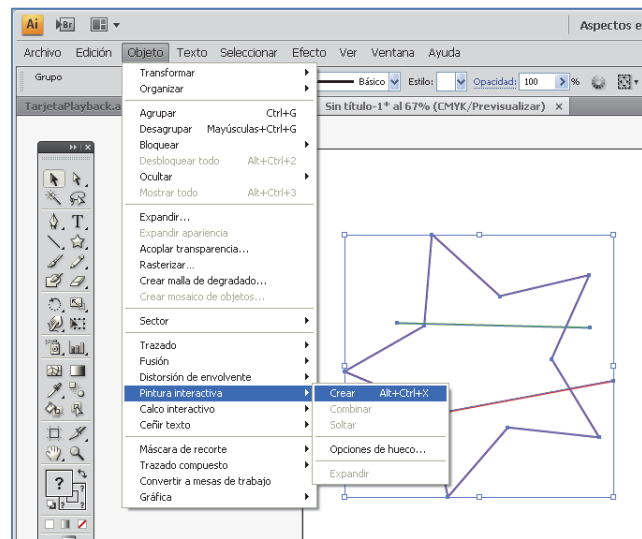
- Ahora selecciona la herramienta **Pintura interactiva** y haz clic en el dibujo. Observa qué sucede. Aparece la siguiente advertencia, ello sucede cuando no puedes usar la herramienta.



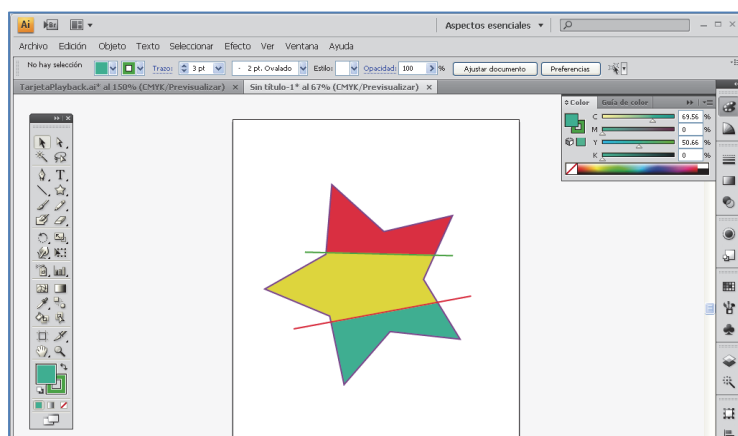
Aparece este mensaje que indica que este objeto no es un grupo de **Pintura interactiva**, pues para pintar se necesita que haya un objeto cerrado y formado, y las líneas no lo son.

- Para convertir un conjunto de trazados compuestos, como el ejemplo, en un grupo de pintura interactiva haz lo siguiente:

- Selecciona tu objeto agrupado.
- Dirígete a **Objeto > Pintura Interactiva > Crear**.



- Ahora ya podrás pintar cada trazado del objeto como un trazado independiente. Sigue los mismos pasos que aprendiste pintando los círculos y pinta cada pedazo de la estrella.



DESCUBRE Y APRENDE

Actividad 10

Describe brevemente cada uno de los pasos que has realizado para el uso de la herramienta **Pintura interactiva en trazados independientes** y **Pintura interactiva en trazados compuestos**.

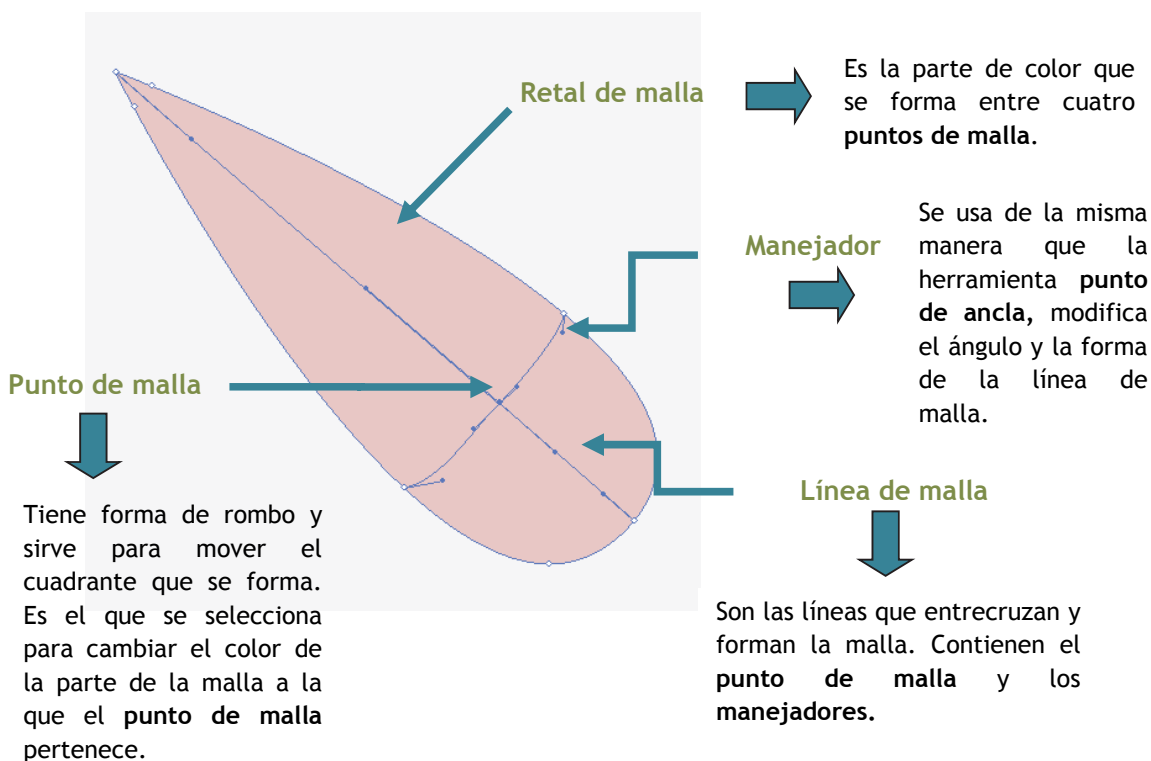
3.1.6 HERRAMIENTA MALLA



Esta herramienta te permite trabajar con el pintado del objeto de un modo multicolor, ofreciéndote mayores posibilidades de combinación de colores. Podrás lograr ilustraciones más realistas al darles volumen y fondo, colocando puntos de luz y sombra.

Al crear un objeto con malla, creas una serie de líneas que se denominan **líneas malla** que se forman de manera entrecruzada en el objeto seleccionado que te permiten manipular los colores y cambiar su área de extensión.

Las partes de una malla son:

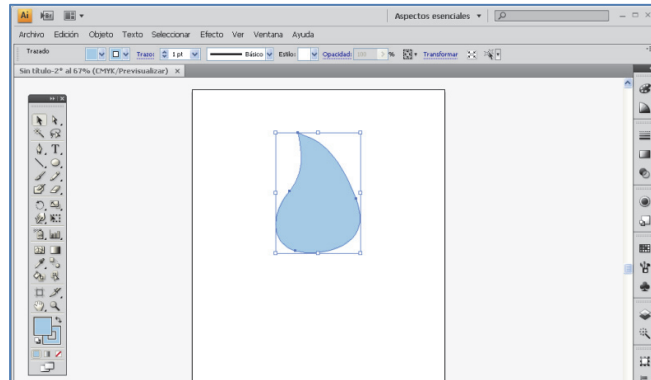


DESCUBRE Y APRENDE

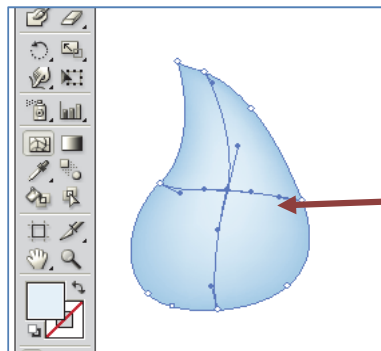
Actividad 11

Elabora la gota de agua que se encuentra en el afiche. La herramienta **Malla** te permitirá darle más volumen a través de puntos de luz y tonos de colores. Sigue cada uno de los pasos que te presentamos.

1. Elabora con la herramienta **Pluma** una figura que parezca una gota de agua y pinta el relleno y el borde de color azul (C: 40, M: 10, Y:0, K:0).



2. Escoge la herramienta **Malla** y haz clic en alguna parte del objeto. Observarás que se forma la malla con líneas entrecruzadas.



Para cambiar el color, ve a **Color de relleno** de la barra de herramientas y escoge el nuevo color. (C: 13, M: 3, Y:0, K: 0).

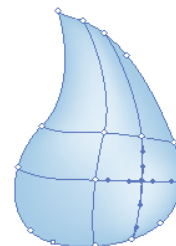
Podrás observar que el color parte desde el **punto de malla** hacia afuera.

3. Para que parezca aún más real, vas a agregar más mallas. Escoge la herramienta **Malla** y haz clic en la parte inferior derecha de la gota. Notarás que se crean más líneas de malla.

Para cambiar el color, selecciona el **punto de malla** que desees cambiar y en **Color de relleno** de la barra de herramientas elige el nuevo color.

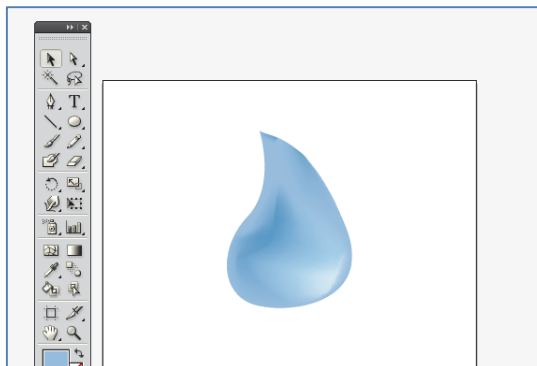
Puedes cambiar el color y el lugar de cada cuadrante de acuerdo a tu criterio de diseño.

Para cambiar la forma, puedes mover los **puntos de malla** o los **manejadores** haciendo clic y, sin soltar el **mouse**, arrastrarlo al lugar deseado.



DESCUBRE Y APRENDE

Finalmente, obtienes la siguiente imagen.




Recuerda que puedes agregar todas las mallas que desees para que tu imagen parezca más real y cambie de color en cada **punto de malla**. Prueba con distintos tonos en oscuros y claros para lograr el tono de color que desees.

Actividad 12

Investiga en Internet los conceptos de volumen y teoría de los colores en los dibujos, para que puedas hacer las mejores combinaciones y presentaciones.

3.2 TEXTO

Adobe Illustrator CS4 te ofrece la herramienta **Texto** que te permitirá introducir textos; esta te permitirá incluirlos en forma de trazados y podrás cambiarles su color, relleno y hacer muchas variantes más. Es muy sencilla de usar y es una sola.

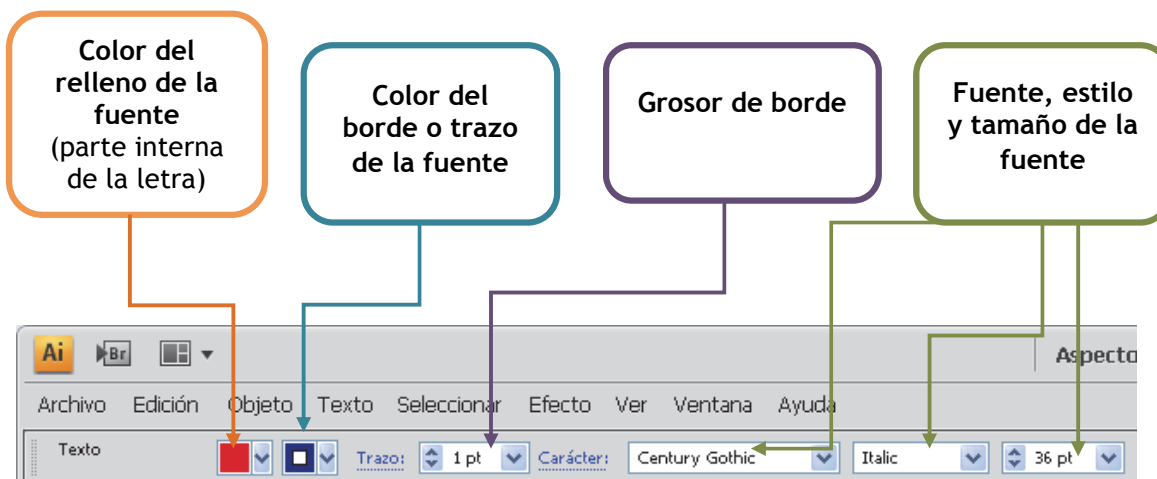
Está representada por el ícono .

En el diseño gráfico, los textos cumplen un papel fundamental y es criterio de un buen diseñador elegir el tipo de letra o fuente correcta de acuerdo a lo que desea transmitir en su diseño.

En esta parte del capítulo, aprenderás a reconocer distintas tipografías y las funciones o mensajes que estas transmiten.

3.2.1 ELEMENTOS DEL TEXTO

Los elementos del texto son:

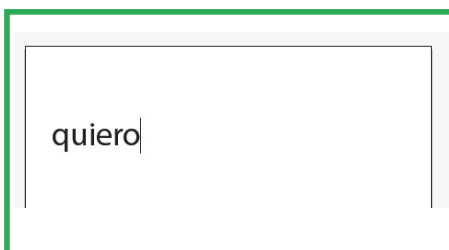
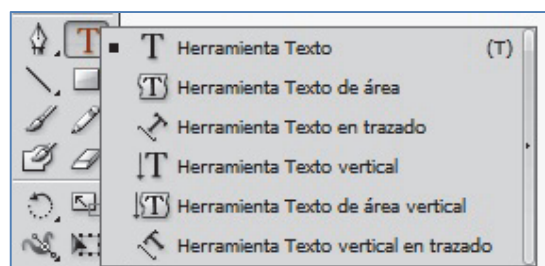


Juan

3.2.2 HERRAMIENTAS DE TEXTO

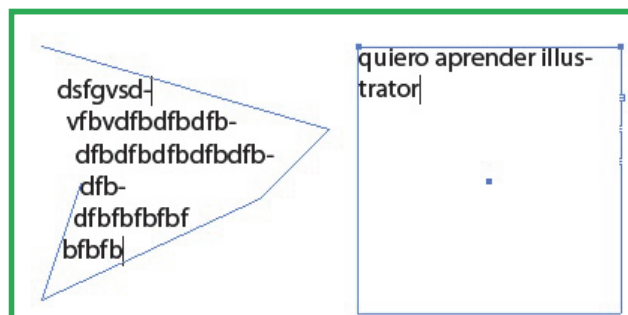
Las herramientas de texto sirven para complementar el diseño de las piezas gráficas que realices. A continuación, te presentaremos las distintas opciones que tienes con las herramientas.

A continuación, explicaremos la funcionalidad de cada una de ellas, así como la forma en que se verán cuando las utilices.



a. **Herramienta Texto.** Permite colocar el texto donde se desee en base a una línea que eliges como cursor.

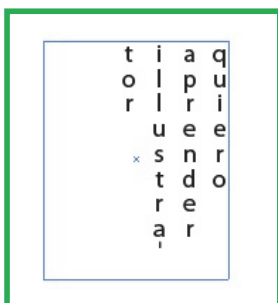
b. **Herramienta Texto de área.** Permite colocar el texto dentro de un área establecida coincidiendo con todos los márgenes.



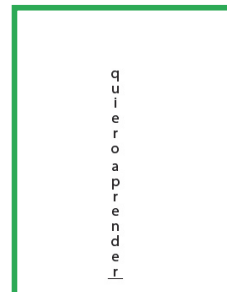


c. **Herramienta Texto en trazado.** Puedes acomodar el texto al trazo que hayas hecho previamente, así el texto se guía por la línea del trazo.

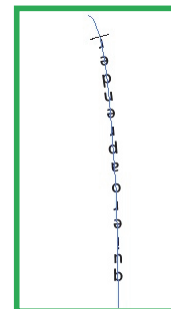
d. **Herramienta Texto vertical.** Sirve para establecer la dirección del texto de manera vertical.



e. **Herramienta Texto de área vertical.** Permite poner el texto de forma vertical dentro de un área determinada



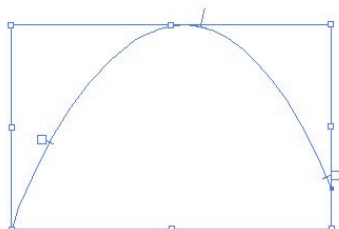
f. **Herramienta Texto vertical en trazado.** Puedes colocar el texto en vertical sobre el trazo. Para poder ver el texto, se requiere que el trazo esté colocado de forma vertical también.



DESCUBRE Y APRENDE

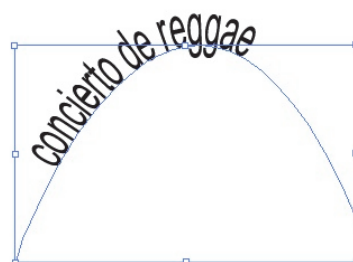
Actividad 13

Elabora el texto “Concierto de reggae” que se encuentra en el afiche. Para ello, sigue cada uno de los pasos que te presentamos.



1. Con la herramienta **Pincel**, elabora el trazado en forma de semicírculo.

2. Ahora, con la herramienta de **Texto**, coloca lo siguiente.



Actividad 15

Ahora ordena todos los elementos aprendidos para tener el afiche final. Te proponemos que realices otro afiche con el motivo del Día de los Derechos Humanos.



3.3 HERRAMIENTAS EXTRAS

A continuación, te presentaremos algunas herramientas extras que te servirán para realizar más actividades con la herramienta **Texto** y te facilitarán el trabajo en el diseño de piezas gráficas de calidad.


3.3.1 TEXTO CON OBJETOS

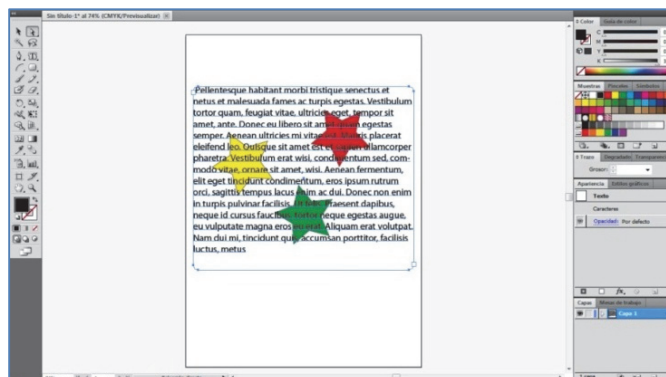
Al realizar piezas gráficas con Illustrator, muchas veces uniremos algún dibujo con texto, como puede ser el caso de boletines, invitaciones, tarjetas, *banners*, etcétera. Para ello, te enseñaremos qué debes hacer para que el texto y el dibujo se unan armónicamente.

DESCUBRE Y APRENDE

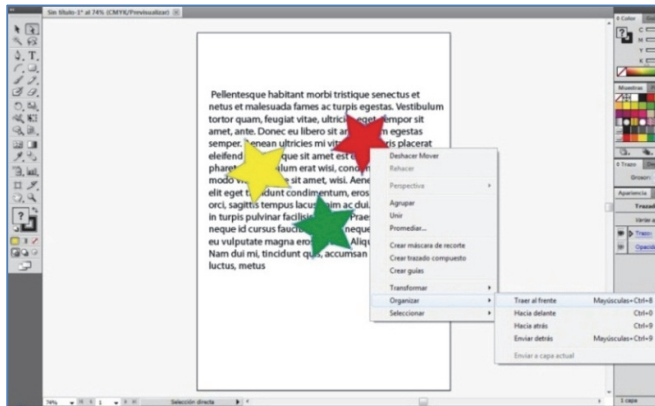
Actividad 16

Te invitamos a que realices la siguiente actividad. Dibujarás tres estrellas de colores diferentes sobre un texto (recuerda lo revisado en los puntos anteriores).

1. En una misma capa, dibuja 3 estrellas, cada una con un fondo de diferente color. Luego, dentro de un rectángulo, con fondo transparente , con la herramienta **Texto de área**, coloca un texto.

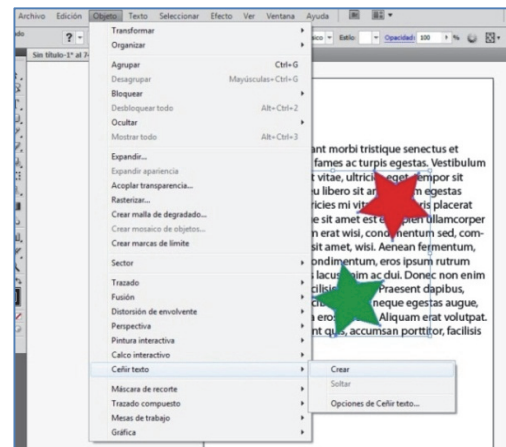


DESCUBRE Y APRENDE



2. Ahora debes traer al frente los dibujos de las estrellas, es decir, deben estar sobre el texto de área. Dirígete a **Organizar > Traer al frente**.

3. Con los elementos de dibujo seleccionados, dirígete a **Objeto > Ceñir Texto > Crear**.



4. Finalmente, tienes las tres estrellas sobre el texto.

También puedes elegir los márgenes entre los objetos y el texto. Para ello, dirígete a **Objeto > Ceñir texto > Opciones de Ceñir texto**, de esta manera puedes ampliar o reducir el margen entre los elementos.



Actividad 17

Te proponemos que elijas un poema breve y, sobre el mismo, dibujes imágenes referentes a su contenido y apliques lo aprendido en los pasos del 1 al 4.



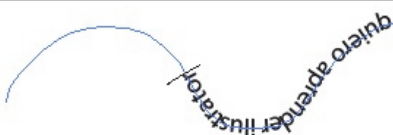
3.3.2 TRAZADO CON TEXTO

Como ya hemos visto anteriormente, podemos introducir texto en trazados de manera que este acompañe la figura del trazo. Ahora veremos las diferentes alternativas que se presentan con la opción **Texto en trazado**.

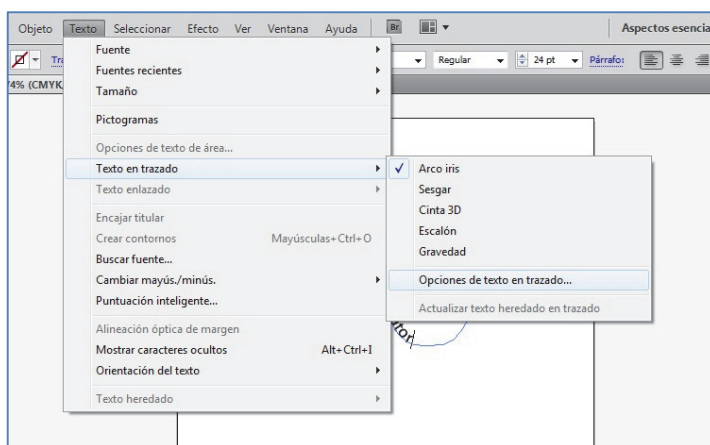
DESCUBRE Y APRENDE

Actividad 18

En esta actividad, debes hacer un trazado en forma de arcoíris y agregar un breve texto, como puedes observar en la imagen. Para ello, sigue las indicaciones dadas.

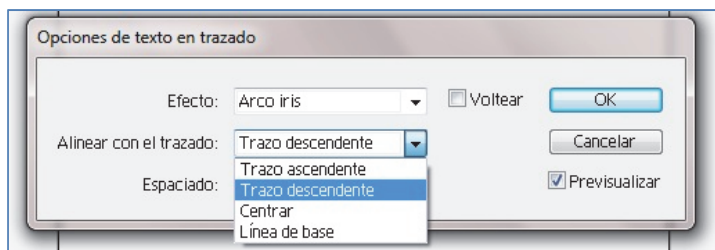
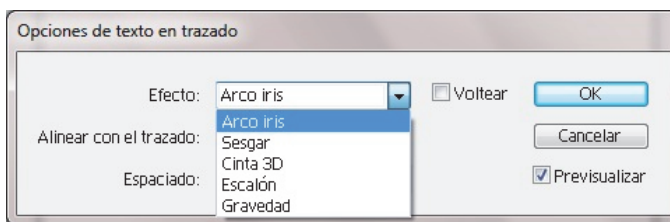


1. Dibuja con la herramienta **Lápiz** un trazo oblicuo y coloca encima de este un texto en trazado. Luego ve a **Texto > Texto en trazado > Opciones de texto en trazado**.



2. Te aparecerá diferentes opciones: **Efecto**, **Alinear con el trazado** y **Espaciado**, para poder elegir. Para fines del ejercicio, escogerás:

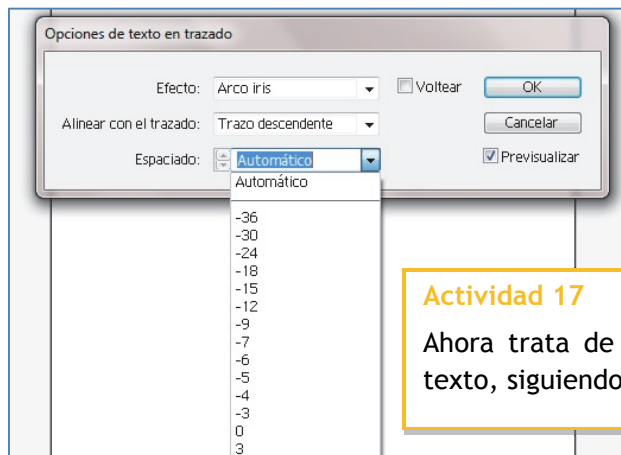
Para **Efecto**, escoge **Arco iris**.



En el caso de **Alinear con el trazado**, elige **Trazado descendente**.

DESCUBRE Y APRENDE

Finalmente, en **Espaciado** escoge la opción **Automático**.



Actividad 17

Ahora trata de crear otro trazado con texto, siguiendo los pasos aprendidos.

3.4 INSTALAR NUEVAS FUENTES



Observa la tipografía del afiche. ¿Qué tipo de fuente hemos utilizado?

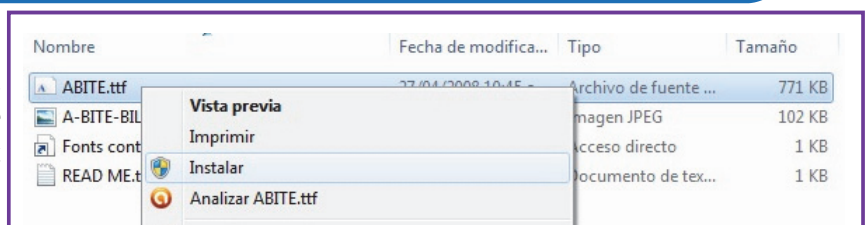
Actividad 19

Busca la fuente A Bite en tu computadora.

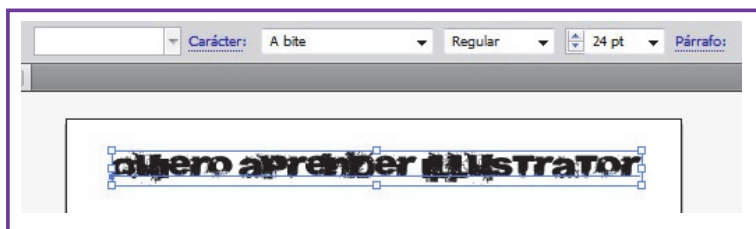


Quizás no la has encontrado. A veces es necesario buscar nuevas fuentes para que nuestro diseño tenga una mejor apariencia. Por ello, en este punto aprenderás a instalar nuevas fuentes en el programa *Illustrator*. Sigue los pasos que te presentamos.

1. Tener como archivo la fuente que deseas y, sobre este archivo, haz clic derecho en **Instalar**.



2. El fondo automáticamente aparecerá en las opciones del programa, en este caso Illustrator.



DESCUBRE Y APRENDE

Actividad 20

Realiza una carátula para el curso de Arte, que se asemeje a un afiche. Para ello, integra los temas que se desarrollan en el curso como son: artes visuales, música, teatro y danza. Debes tener presente que tu carátula debe ser creativa e ir acompañada de ilustraciones.

1. Crea una nueva mesa de trabajo.
2. Ahora escribe los siguientes datos:
 - Nombre de tu colegio
 - Tu nombre completo
 - Grado y sección
 - Nombre de tu profesor(a)
 - Año
3. Consulta la siguiente página www.dafont.com, para encontrar diversos tipos de tipografía gratuita. Elige la que más te guste y descárgala en tu computadora.
4. Elige un tema y decora tu carátula. Utiliza las herramientas que has aprendido hasta ahora.

Actividad 21

En el capítulo anterior elaboraste un isotipo, ahora le harás nuevas aplicaciones aplicando lo aprendido en este capítulo. ¡Hagámoslo!

1. Abre el archivo para poder aplicar en este las nuevas herramientas aprendidas.
2. Completa el isotipo dándole color y conviértelo en parte de un **logo**. Este será para la empresa Playback, que se dedica al rubro del entretenimiento para adolescentes, organizando fiestas basándose en juegos digitales.




Ahora desarrollarás toda tu creatividad. Te proponemos que elabores tu propio logo con el color y la tipografía que creas conveniente. Recuerda guardar tu archivo con extensión *.AI con el nombre "logo".

¿CUÁNTO APRENDÍ?



¡Muy bien! Ya has terminado con el estudio de este capítulo, ahora te invito a que tú mismo evalúes cuánto has aprendido. Para ello, desarrolla las actividades que te proponemos a continuación.

1. Encierra con un círculo  las herramientas que te sirven para pintar. Hay 7 herramientas. ¡Encuétralas!



2. ¿Cuáles son las opciones de las propiedades de carácter que crees te serán más útiles y por qué?

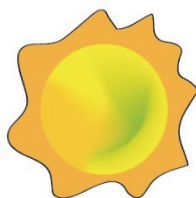
.....

.....

.....

.....

3. Realiza la siguiente figura, ¿qué herramientas has utilizado y cuáles son los pasos que has seguido, de acuerdo a lo indicado en el curso?



.....

.....

.....

.....

.....

.....

INTEGRANDO LO APRENDIDO



En este capítulo, te hemos enseñado sobre las herramientas de pintura, así como las de texto. Ahora aplicarás todo lo aprendido en el proyecto del curso y a la vez en el proyecto planteado por tu grupo. Recuerda cada uno de los pasos y las sugerencias dadas, para poder tener un buen trabajo.

¿Qué debo hacer para presentar la segunda parte de mi proyecto?

Para continuar con tu proyecto, procederás a darle color a las ilustraciones que realizaste en el capítulo anterior y a crear su fondo. Asimismo, crearás el texto y los dibujos que lo acompañarán.



Sugerencia:

El tamaño definido para esta tarjeta es el de una hoja A4.

Se pintó el relleno de la cuadrícula y de cada cuadrado por separado. Por otro lado, se realizó un texto con trazado y también se colocó un texto de área para ceñirlo con las imágenes. Por último, con la **Pluma**, se agregó un logo calcado de un superhéroe.

CAPÍTULO 4

APRENDIENDO A UTILIZAR EFECTOS



En este capítulo, aprenderás a utilizar efectos a fin de aplicarlos a tus ilustraciones o dibujos, de esta forma lograrás crear piezas gráficas más atrayentes y jugar con la estética de tu diseño.

4.1 OPACIDAD

Observa la imagen y responde:



¿Cuántas estrellas observas?
¿Todas son nítidas? ¿Qué efecto se habrá utilizado? Con tus propias palabras, ¿cómo definirías el nombre del efecto?



El efecto utilizado es la opacidad, la cual te permitirá atenuar el color en ciertos objetos, es decir, en los que necesites dar la sensación de transparencia.

Este efecto se aplica a los objetos, tanto en sus trazos como en el relleno de color.

El efecto de opacidad se encuentra en el **panel de control** y en la **barra de paneles** se activa cuando se trabaja algún objeto, sea texto o ilustración.



Ubica en el panel de control la herramienta **Opacidad**.

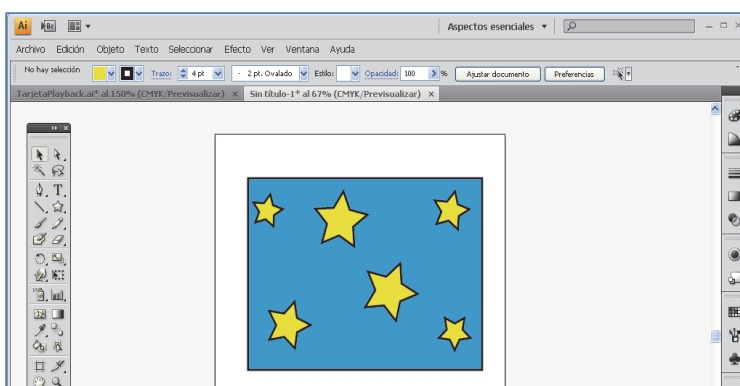
Para aprender a utilizar la herramienta, desarrolla la siguiente actividad:

DESCUBRE Y APRENDE

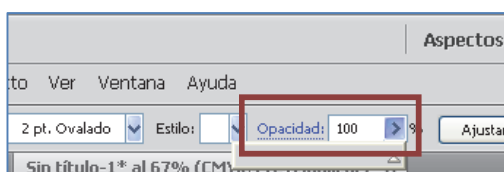
Actividad 1

Elabora las estrellas que observas en el ejemplo y utiliza el efecto de opacidad aplicando un porcentaje distinto a cada una.

1. Dibuja un rectángulo y pinta el relleno de color azul. En él, dibuja 6 estrellas y píntalas de color amarillo, como muestra el ejemplo.



2. Selecciona alguna de las estrellas y, en el **panel de control**, busca la opción **Opacidad**.



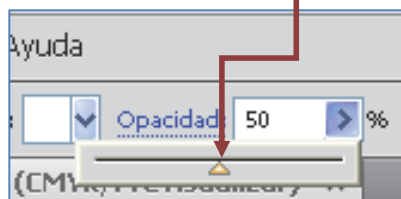
La opacidad está al 100% como indica el número a la derecha, esto quiere decir que el color que estás usando está al total de su color original, es decir, el color elegido.



También puedes encontrar esta opción si vas al panel de control, bajo la pestaña de transparencia.

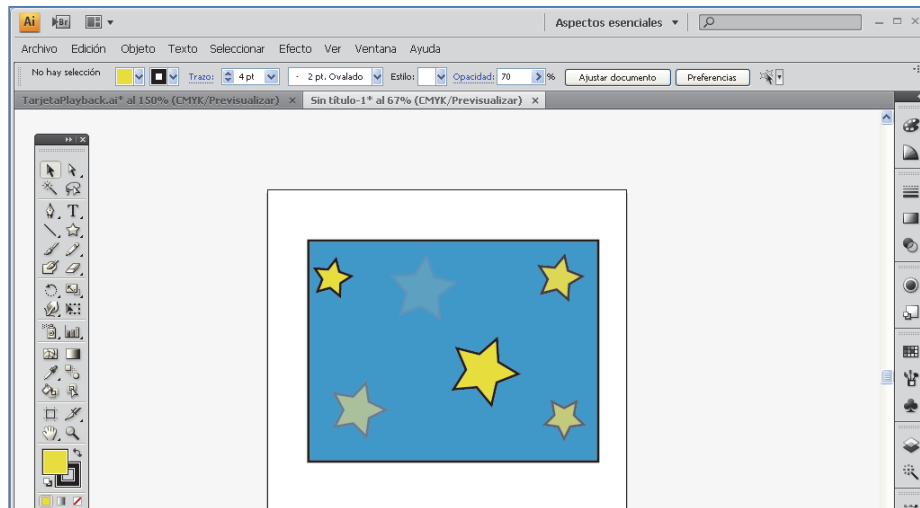
Haz clic en la flecha de la barra y arrastra el *mouse* hasta el número que desees de opacidad.

Haz clic en la flecha del número de porcentaje y aparecerá una barra. Reduce esta barra al 50%.



DESCUBRE Y APRENDE

3. Selecciona otra estrella y dale 90% de opacidad, a otra 10% de opacidad y a otra 70% de opacidad. Te debe quedar como el ejemplo que está a continuación:



El efecto de opacidad te permitirá bajar la tonalidad del color. De acuerdo con el nivel, el objeto será más transparente y se confundirá con el color del fondo. Recuerda grabar tu documento en tu carpeta de trabajo.



4.2 MÁSCARA DE RECORTE

La **Máscara de recorte** tiene como objetivo delimitar una ilustración para mostrar solo aquello que el diseñador desea que se vea. Esta aplicación de Adobe Illustrator te permitirá recortar ilustraciones para darles un efecto distinto a tus proyectos.

Puedes elaborar máscaras de recorte de cualquier tamaño y forma de acuerdo a lo que deseas elaborar. Esta herramienta eliminará lo que está fuera de la forma de la máscara y mostrará solo aquello que quede dentro.

DESCUBRE Y APRENDE

Actividad 2

Para descubrir cómo puedes utilizar la **Máscara de recorte**, vas a elaborar una tarjeta de presentación para la empresa Playback.

En el capítulo anterior, terminaste de hacer el logo de la empresa. Ahora elaborarás una tarjeta de presentación para uno de los directivos de dicha empresa.

La tarjeta debe medir 8 cm de ancho x 5 cm de alto, como vemos en el modelo:



Ahora haremos juntos la tarjeta de presentación.

Esta actividad te servirá para practicar lo que has aprendido en este capítulo y para recordar algunas herramientas que has conocido en los capítulos anteriores.

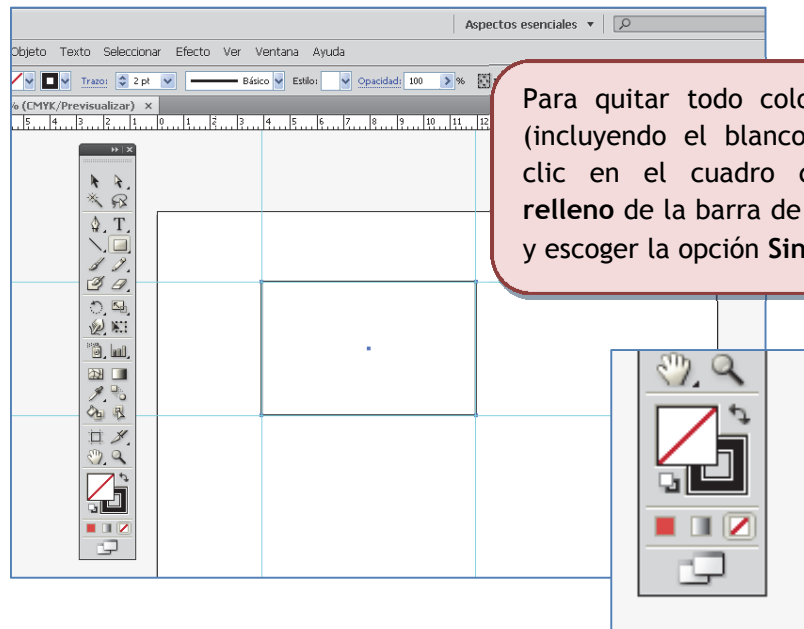


Debemos tener en cuenta que...

Una tarjeta de presentación es parte de la papelería de una empresa, es decir, de su imagen corporativa. Pero también puede servir como presentación personal. Es útil para generar contactos, hacer más efectiva las reuniones de trabajo y darle profesionalismo y seriedad, tanto a la persona como a la empresa que representa.

DESCUBRE Y APRENDE

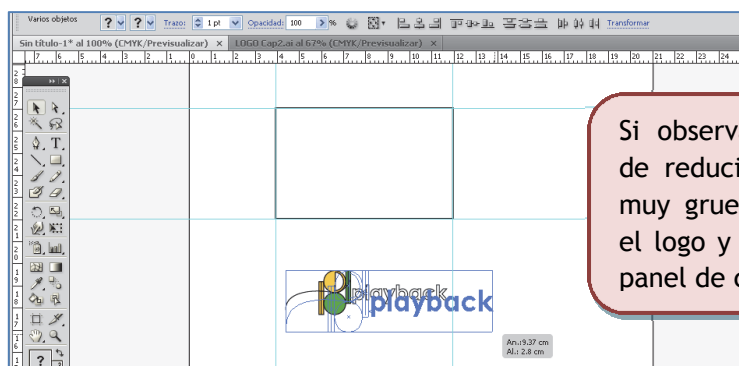
1. Abre una nueva mesa de trabajo y activa la opción **Mostrar reglas**. Recuerda que la medida debe estar en centímetros. Con ayuda de las reglas, dibuja un rectángulo con las medidas que indica la actividad. Este rectángulo no debe tener ningún color de relleno.



2. Abre el archivo “logoplayback.ai” que guardaste en el capítulo anterior. Este se abrirá en una nueva pestaña. Para traerlo a la mesa de trabajo actual, haz lo siguiente:

- Selecciona toda la ilustración con la herramienta **Selección** haciendo un **cuadro de selección** alrededor de todo el logo.
- Copia la ilustración con **Edición > Copiar**.
- Dirígete a la pestaña de tu mesa de trabajo, haz clic en algún lugar de esta y ve a **Edición > Pegar**.

Si el logo es muy grande para el tamaño de la tarjeta, redúcelo de manera simétrica pulsando la tecla **Shift** y arrastrando el cursor del **mouse** hacia el centro de la ilustración.



DESCUBRE Y APRENDE

- Ahora, para hacer una copia, selecciona solo el isotipo, sin el texto, y elige **Edición > Copiar**, luego **Edición > Pegar**. Esto es importante, pues con el isotipo elaborarás el fondo de tu tarjeta de presentación.

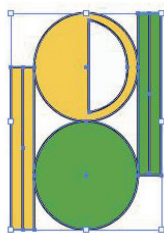
- Selecciona el logo completo, agrúpalo con **Objeto > Agrupar** y colócalo en la parte central superior del rectángulo.



- Con el isotipo solo, selecciona uno de los círculos y saca una copia. Con la herramienta Pluma, dale la forma al círculo para que se vea de la siguiente manera. Cuando tengas la figura, selecciónala y dale un grosor de borde o trazo de 3pt, color negro.

Para usar esta imagen en la tarjeta de presentación, agrándala simétricamente de manera que su altura supere a la tarjeta.

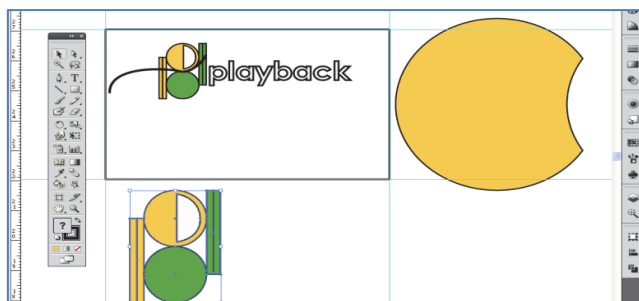
- Borra la línea negra del isotipo. Para borrarla, selecciona el objeto y pulsa la tecla **Supr.**



Una vez borrado selecciónalo y agrúpalo.



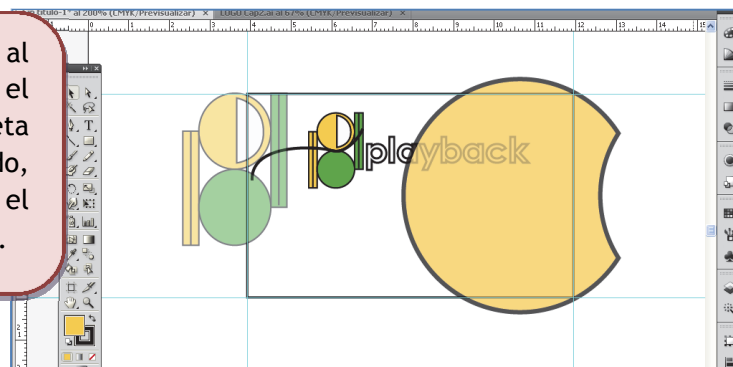
Por último, agrándalo hasta que tenga 4 cm de alto. Observa el ejemplo y verifica que todo esté bien.



DESCUBRE Y APRENDE

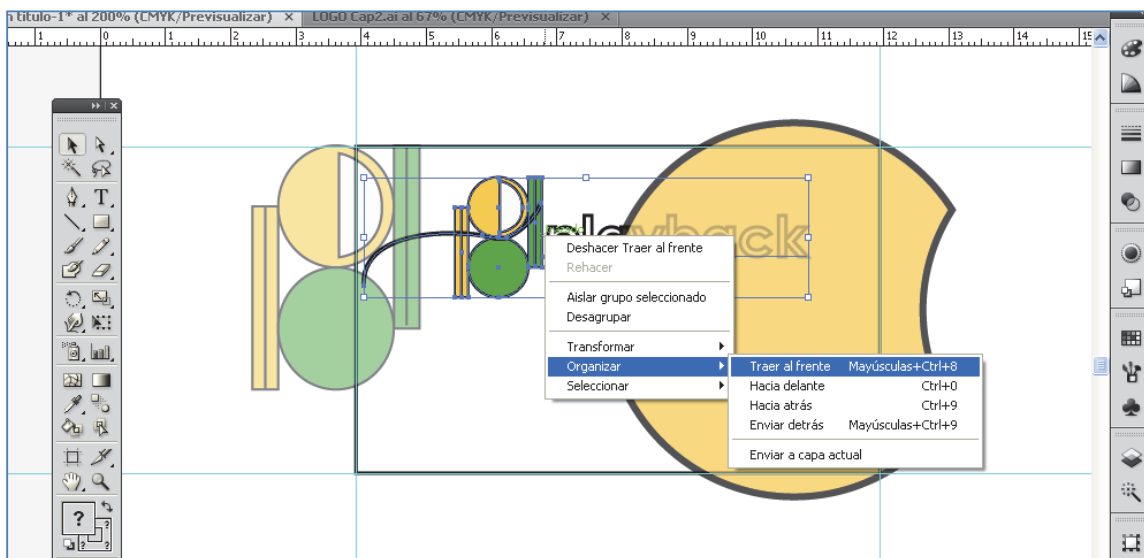
7. Selecciona el isotipo y dale 50 de opacidad, mientras que a la circunferencia amarilla un nivel de 70. Colócalos en la tarjeta tal y como indica el ejemplo.

Notarás que al momento de mover el isotipo hacia la tarjeta que estás elaborando, tanto este como el círculo tapan el logo.



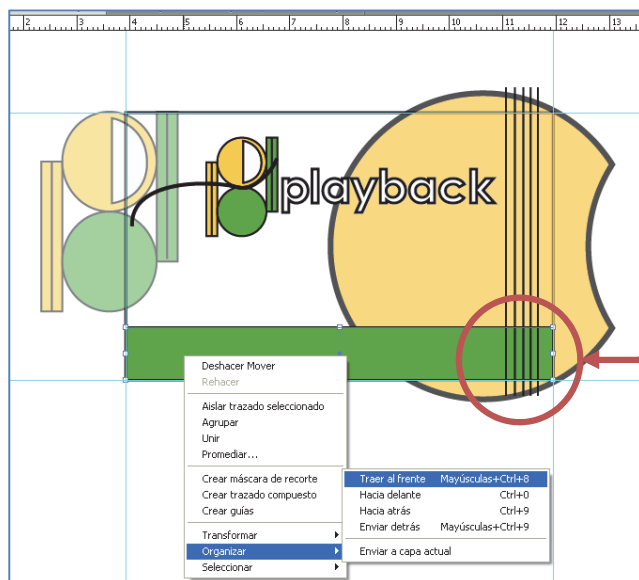
8. Cuando una figura tapa a otra que es principal en tu diseño, puedes jugar con la organización de las figuras o ilustraciones que estás realizando; en este caso, para que estas figuras no estén por encima del logo. Haz lo siguiente:

Seleccionas el logo, das clic derecho y vas a **Organizar > Traer al frente**.



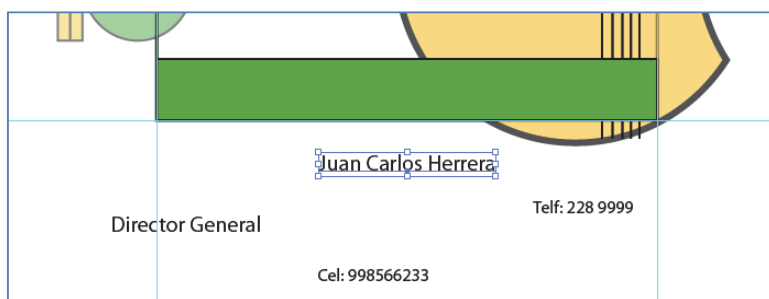
9. Dibuja un rectángulo de 1cm de alto y, con la herramienta **Cuentagotas**, colócale el mismo color que la circunferencia inferior del isotipo original. Ubica este rectángulo en la parte inferior de la tarjeta como indica el ejemplo. También dibuja 6 líneas verticales con la misma distancia de separación entre ellas y ubícalas en la parte derecha como se indica.



DESCUBRE Y APRENDE



Como las líneas están sobre el rectángulo, utiliza la aplicación **Organizar > Traer al frente**.

- Con la herramienta **Texto**, escribe la información de la tarjeta. Estos textos no son continuos, así que debes escribir cada línea de texto de manera independiente.



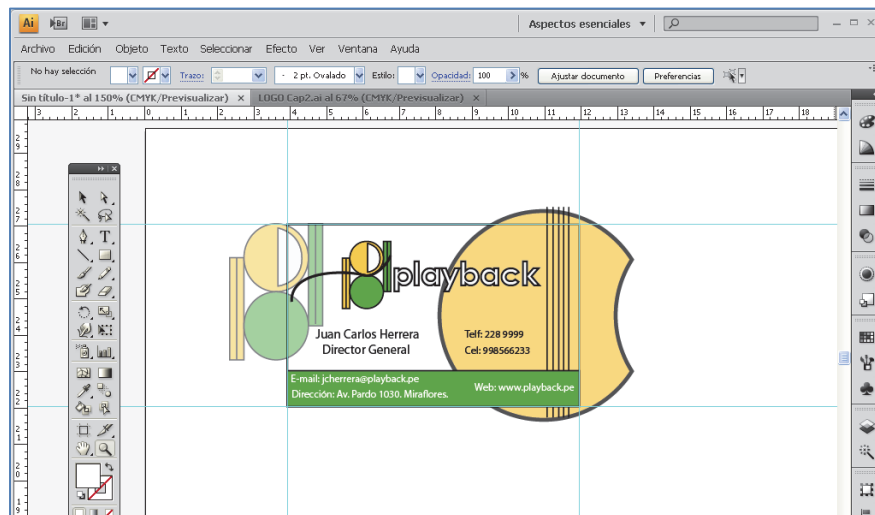
Escribe una línea de texto y, cuando termines, ve a la herramienta **Selección** , para poder acomodarla en el lugar deseado. Para escribir otro texto, vuelve a elegir la herramienta **Texto** , y escoge de nuevo **Selección**. Repite el procedimiento las veces que sea necesario.



DESCUBRE Y APRENDE

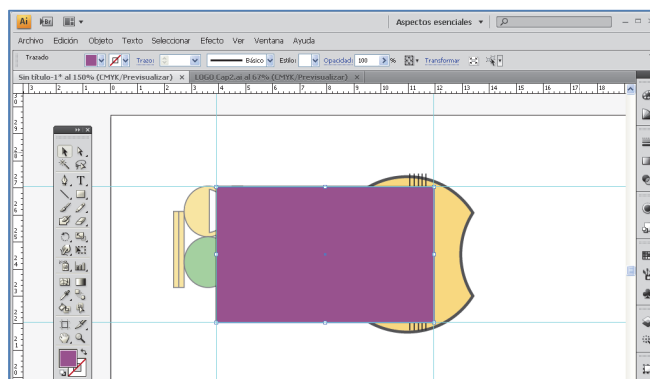
- Coloca cada línea de texto en su lugar de acuerdo al diseño propuesto para la tarjeta. Las letras negras tienen tamaño 10pt y las letras blancas 8pt.

Para cambiar el color de la letra, solo debes cambiar el color de relleno.



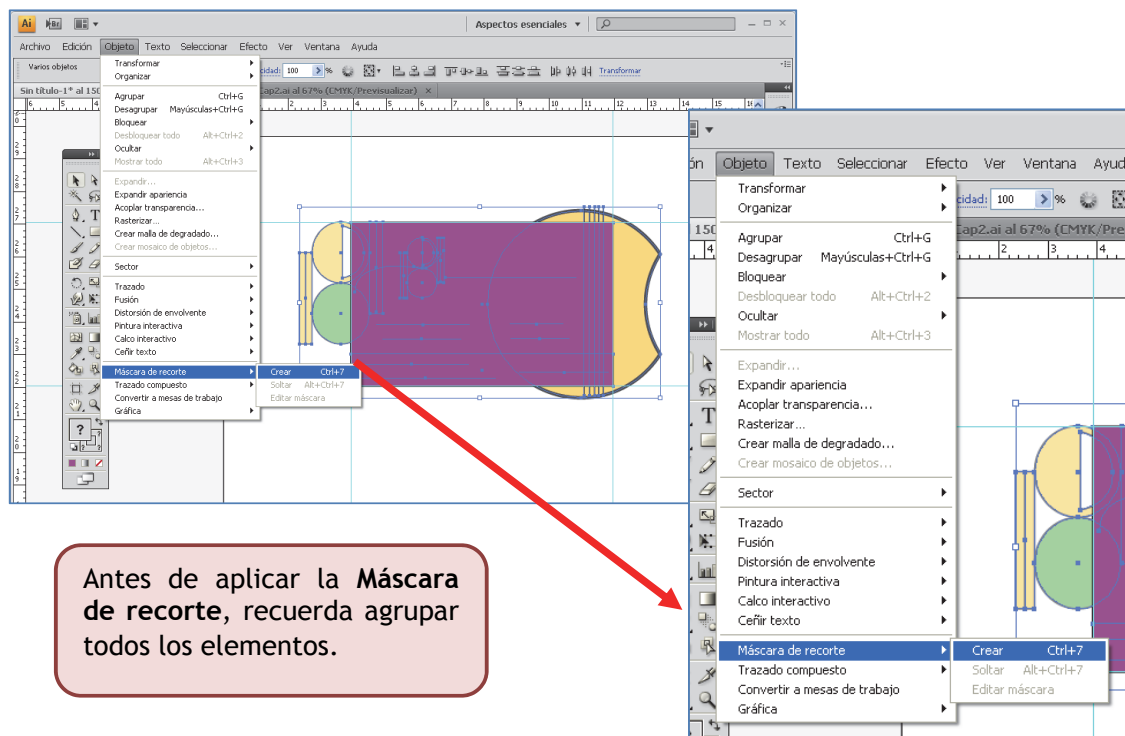
- Para terminar tu tarjeta de presentación, selecciona todo y agrupa. Pero antes debes bloquear las **líneas guía** porque si no lo haces, estas se agruparán con el resto de dibujos y texto de tu tarjeta. Para bloquearlas, dirígete a **Ver > Guías > Bloquear Guías**.
- Podrás notar que hay figuras que se desbordan del tamaño propuesto, esto lo arreglarás usando la herramienta **Máscara de recorte**.

- Una vez agrupadas, dibuja encima un rectángulo del tamaño de la tarjeta, tal como indica el ejemplo. Esta figura puede tener cualquier color de relleno.

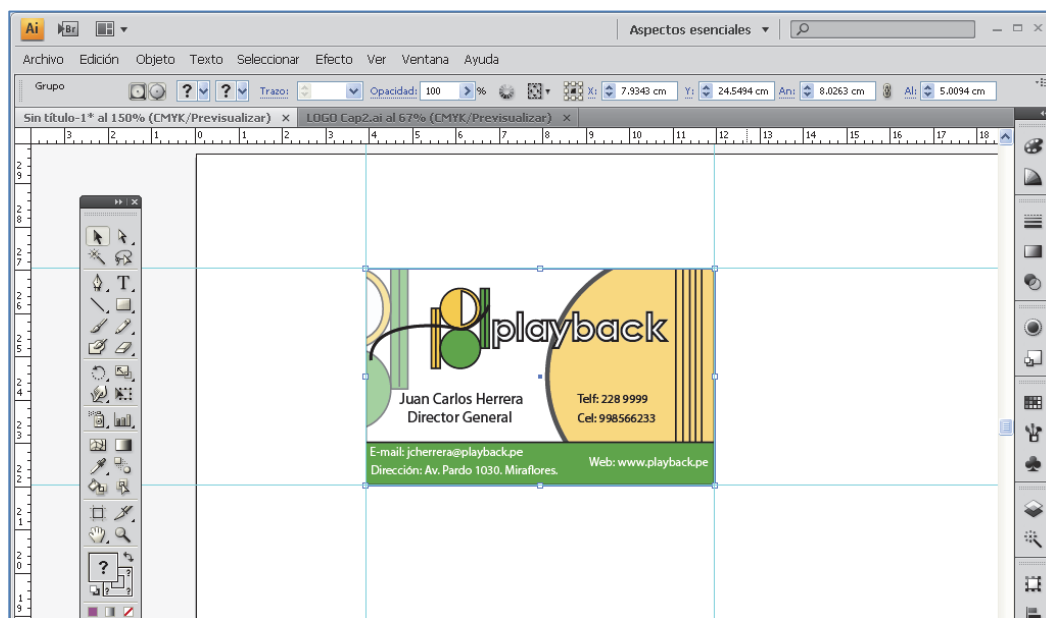


- Nuevamente vuelve a seleccionar, esta vez incluyendo el rectángulo que acabas de dibujar. Luego, ve a **Objeto > Máscara de recorte > Crear**.

DESCUBRE Y APRENDE



16. Finalmente, tu tarjeta está terminada. Debe quedarte así.



DESCUBRE Y APRENDE

¡Finalmente la tarjeta de presentación está lista!

Si deseas hacer algún cambio extra luego de haber usado la **Máscara de recorte**, puedes deshacerla de dos maneras:

1. Utilizas **Ctrl + Z** las veces que sea necesario. Además, cada vez que te equivoques o necesites rehacer algo, puedes acudir a esta opción las veces que quieras para deshacer lo que has avanzado.
2. Ve a **Objeto > Máscara de recorte > Soltar**.



Recuerda que debes grabar todos los trabajos que realices. La mejor manera de guardar tus trabajos es en el tipo *.ai.

Actividad 3

Después de realizar la actividad, reflexiona sobre tu proceso de aprendizaje, respondiendo a las siguientes preguntas: ¿qué te pareció la actividad? ¿Tuviste alguna dificultad?

4.3 GALERÍA DE EFECTOS

La **Galería de efectos** se encuentra en el menú **Efectos** y tiene múltiples opciones para aplicar a las piezas gráficas. Una ventaja de esta galería es que nos muestra una previsualización de lo que podemos realizar antes de pasar a su aplicación. También está disponible en Photoshop, otro programa de Adobe, bajo el nombre de filtros.

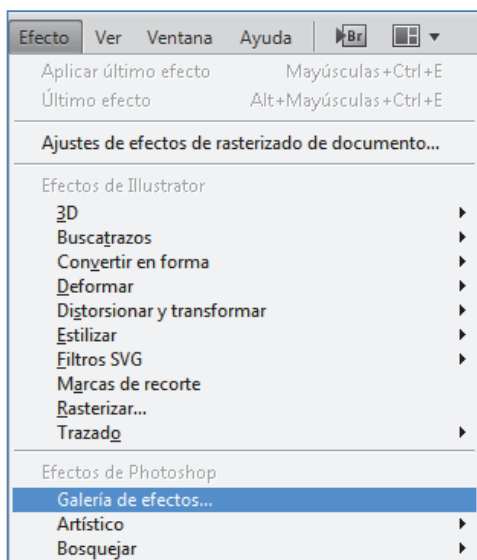
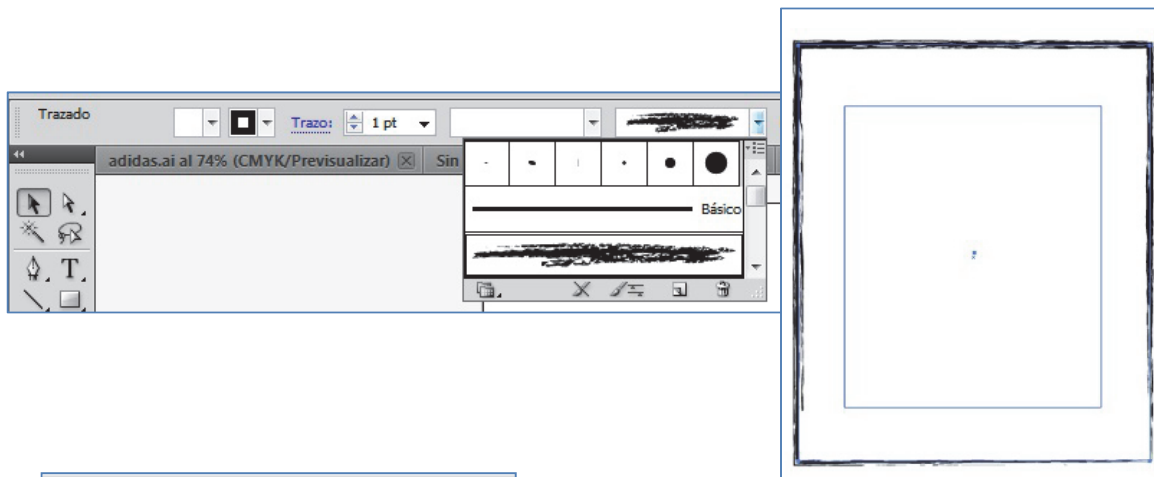
DESCUBRE Y APRENDE

Actividad 4

Te invito a que realices la siguiente actividad. Haz un marco para colocar una foto de alguna persona especial para ti. Luego, escogerás a un compañero de tu salón para contarle por qué es especial.

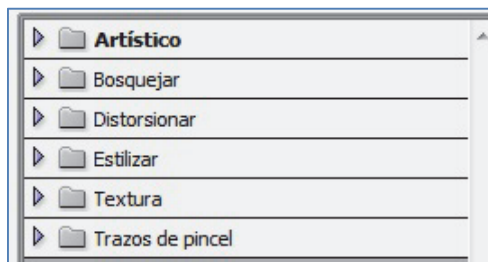
DESCUBRE Y APRENDE

1. Dibuja un cuadrado (u otra figura que desees) y otro encima. Luego, selecciona el dibujo más grande y aplícale la opción de **definición de pincel** que prefieras:

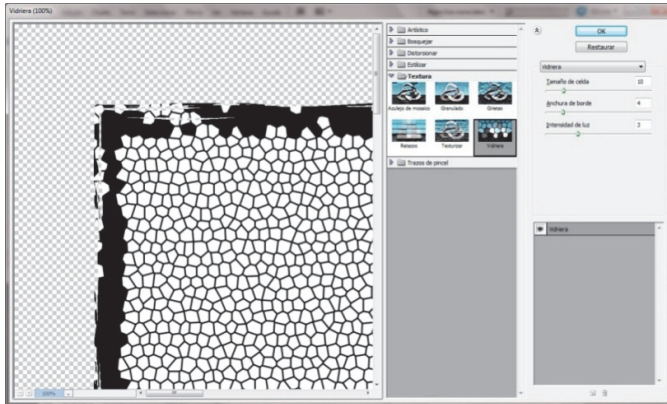


2. Ve a **Efectos > Galería de Efectos**.

3. Aparece una ventana de efectos visuales, agrupados en 6 grandes bloques. Cada una de estas opciones, a su vez, tiene otras que te permitirán estilizar mejor tus dibujos, como veremos en el paso 4.

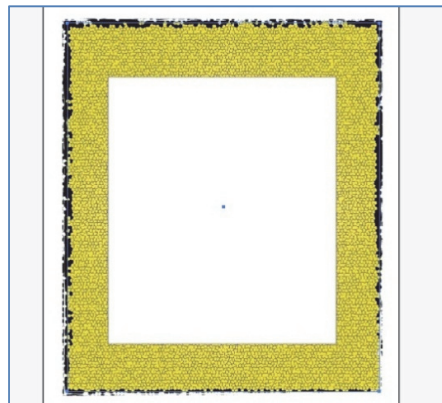


DESCUBRE Y APRENDE



4. Como podrás observar, la ventana tiene a su lado izquierdo la imagen a la que vamos a dar los efectos, para poder realizar una pre visualización y tener una idea de cómo va quedando la figura mientras lo hacemos. Asimismo, en la parte derecha, existen más opciones de acuerdo a cada efecto, que permiten definir mejor cada cambio a realizar. Ahora haz clic en la opción **Textura > Vidriera**.

5. El marco te quedará con este efecto, además, le puedes elegir un color, tanto al trazo como al marco. Ahora estás listo para que puedas poner tu foto o dibujo.



Actividad 5

Te invitamos a que explores todas las opciones de la **Galería de efectos**. Para ello, traza algunos dibujos y a su vez, coloca otras imágenes dentro de tu mesa de trabajo y empieza a aplicarle los efectos a cada pieza. ¿Cuál es el efecto que más te gustó y por qué?

¿CUÁNTO APRENDÍ?



¡Muy bien! Luego de aprender sobre el entorno de trabajo de Adobe Illustrator, te invito a que tú mismo evalúes cuánto has aprendido. Para ello, desarrolla las actividades que te proponemos a continuación.

1. Investiga lo siguiente:
 - a. ¿Cuántos efectos puedes utilizar en una misma pieza gráfica? ¿Puedes aplicar efecto sobre efecto?
 - b. ¿Cuánta es la diferencia en el peso de un archivo si lo guardo después de utilizar algún efecto o antes de utilizar alguno?
2. Observa la siguiente imagen e indica cuáles son los pasos, de acuerdo a lo aprendido en este capítulo, para obtener este producto. No te olvides mencionar todas las reglas aplicadas.



3. Elabora tu propia tarjeta de presentación utilizando la **Máscara de recorte** y todas las herramientas aprendidas hasta el momento. La tarjeta debe medir 9.5 cm de ancho x 5 cm de alto. No te olvides colocar todos tus datos de contacto.

INTEGRANDO LO APRENDIDO

En este capítulo, has aprendido algunos efectos para perfeccionar tus trabajos de Adobe Illustrator CS4, así como la creación de máscaras de recorte. Esta herramienta es muy importante, pues permite delimitar las piezas gráficas que vas diseñando a tu gusto y medida.



¿Qué debo hacer para presentar la tercera parte de mi proyecto?

Para continuar con tu proyecto, juntarás todas las piezas dibujadas y pintadas previamente. Si deseas, puedes aplicar a algunos de los elementos el efecto de opacidad para darles un efecto de transparencia o atenuar su color. Asimismo, puedes utilizar la **Galería de efectos** para finalizar los últimos retoques.



Sugerencia:

Mueve todos los elementos diseñados en los capítulos anteriores y colócalos de acuerdo a como irán ubicados en tu tarjeta de invitación. Recuerda utilizar la opción **Ordenar** haciendo uso del clic derecho, para traer algunos elementos al frente.



Anotaciones

- _____
- _____
- _____
- _____
- _____
- _____

CAPÍTULO 5

HERRAMIENTAS DE TRANSFORMACIÓN

Hemos llegado al último capítulo del curso, en el cual aprenderás algunas acciones y aplicaciones importantes para elaborar un proyecto de diseño en Adobe Illustrator.



Las herramientas de transformación te permiten modificar los nodos existentes de tu ilustración con cambios predeterminados. Cada una de las herramientas te ofrece diferentes modificaciones que debes usar con criterio y estética de acuerdo con el objetivo del dibujo o ilustración que desees realizar.

Actividad 1

Investiga cuáles son las herramientas de transformación, explica para qué sirve cada una de ellas y plantea un ejemplo. Para ello, puedes buscar en Internet.

A continuación, explicaremos cada una de estas herramientas y los íconos que le corresponden:

Deformar



Permite, como su nombre lo indica, deformar cualquier nodo que se desee.

Fruncir



Esta herramienta funciona como un imán de nodos. Cuando haces clic en alguna parte de la ilustración, el nodo más cercano se contrae hacia donde hiciste el clic.

Engordar



Hace lo opuesto a la anterior herramienta, es decir, como su nombre lo indica, permite engordar el nodo al que se le esté aplicando, dándole la apariencia de algo redondeado.

Arrugar



Crea relieves en forma de puntas en los bordes o contornos de las ilustraciones. Puedes usarla para darle un efecto interesante a las líneas de tus dibujos.

Molinete



Esta herramienta permite crear un efecto de remolino en las esquinas de las ilustraciones.

Cristalizar



Empuja el trazado de la ilustración y forma en este una especie de picos o puntas que le dan un efecto desordenado o electrizado.

Festonear



Esta herramienta atrae hacia ella los nodos creando una especie de líneas delgadas. Con este efecto, puedes adornar los bordes de tus ilustraciones con puntas rectas o con ondas y darle un efecto divertido.

Para usar cualquiera de las herramientas de transformación que has aprendido, debes seleccionar el objeto a transformar y, dando clic en el trazado del dibujo, podrás transformarlo. Solo debes arrastrar el mouse. ¡Practica!



Ahora verifica si los resultados obtenidos corresponden a la información que te hemos presentado.

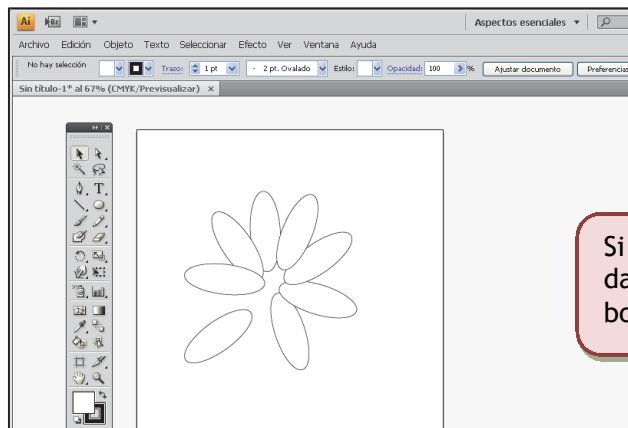
DESCUBRE Y APRENDE

Actividad 2

Realiza cada una de las actividades que te presentamos. A partir de estas vas a conocer cada herramienta de transformación y su manera de uso en los trazados. Te invito a que desarrolles cada actividad.

5.1 Herramienta Deformar

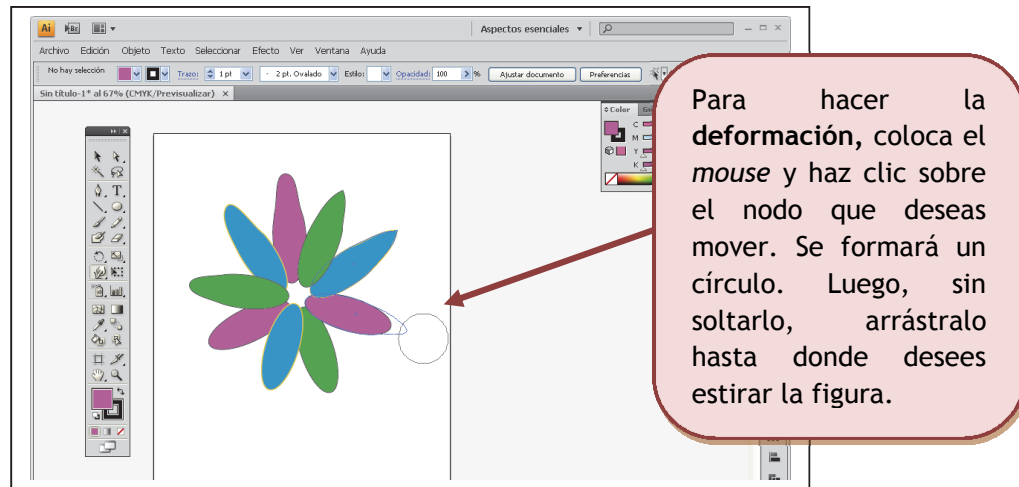
1. En la mesa de trabajo en blanco, vas a hacer una ilustración sencilla. Dibuja una flor basándote en la copia de varias elipses del mismo tamaño. Gira cada elipse hasta que tome la forma de un pétalo, como se ve en el ejemplo.



Si deseas, puedes darle color al relleno y borde de cada elipse.

DESCUBRE Y APRENDE

2. Selecciona toda la ilustración y agrúpala. Luego, selecciona la herramienta **Deformar** y estira el nodo de las puntas de cada elipse. Sigue el ejemplo.

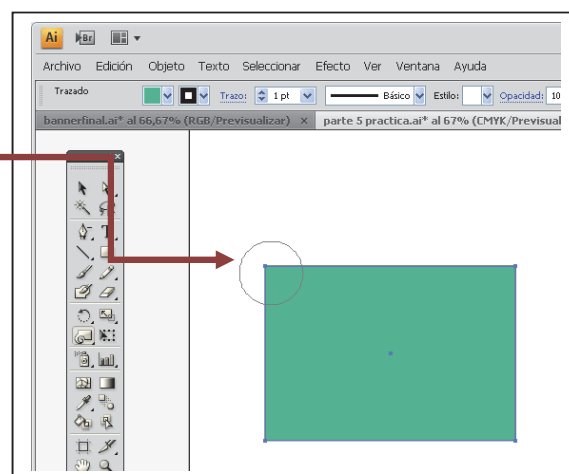


3. Guarda tu figura en tu carpeta de trabajo.

5.2 Herramienta Molinete

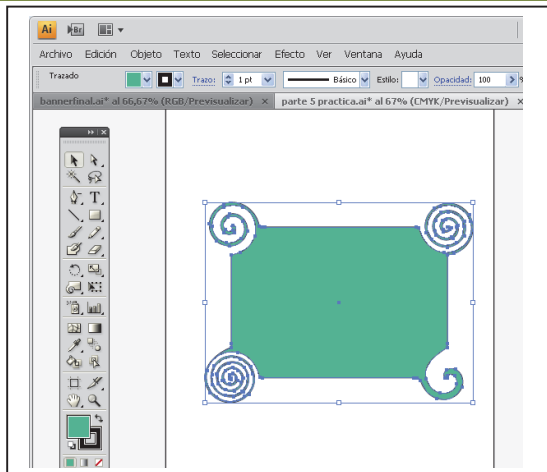
1. Ahora, en una nueva mesa de trabajo, vas a dibujar un rectángulo. Selecciona la herramienta **Molinete**, haz clic en una de sus esquinas y mantén presionado el mouse por dos segundos. Cuenta los segundos y suéltalo.

El cursor cambia a un círculo. Debes colocar su centro en la esquina del rectángulo. Si deseas, puedes colocar el cursor más adentro o afuera. Eso cambiará la intensidad del efecto.



2. La cantidad de segundos que mantengas el mouse presionado cambiará la cantidad de círculos del remolino, como puedes observar en la figura.

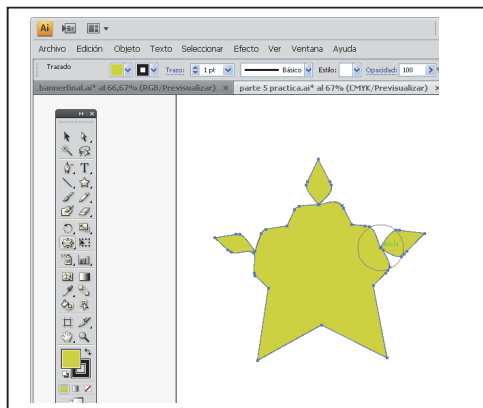
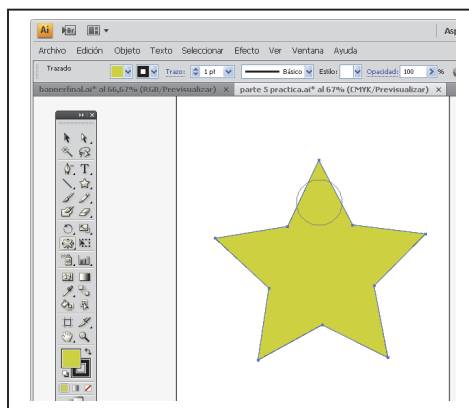
DESCUBRE Y APRENDE



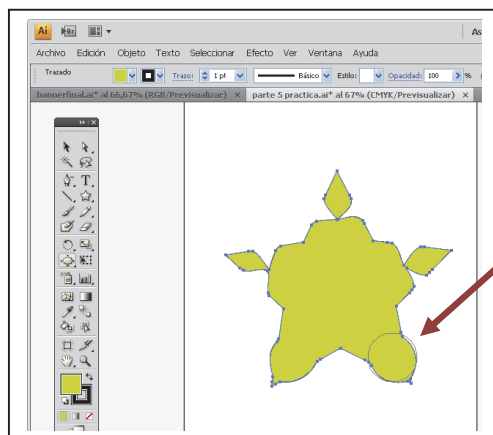
3. Guarda tu figura en tu carpeta de trabajo.

5.3 Herramienta Fruncir y Engordar

1. Dibuja en tu mesa de trabajo una estrella. En el centro de un vértice, haz clic. Verás que los lados se jalarán hacia el cursor.



2. La herramienta **Engordar** hace lo inverso a la herramienta **Fruncir**, pues en lugar de atraer los nodos, los empuja hacia afuera. Para usarla, das clic en el centro del vértice y verás que el trazado se estira hacia los lados.



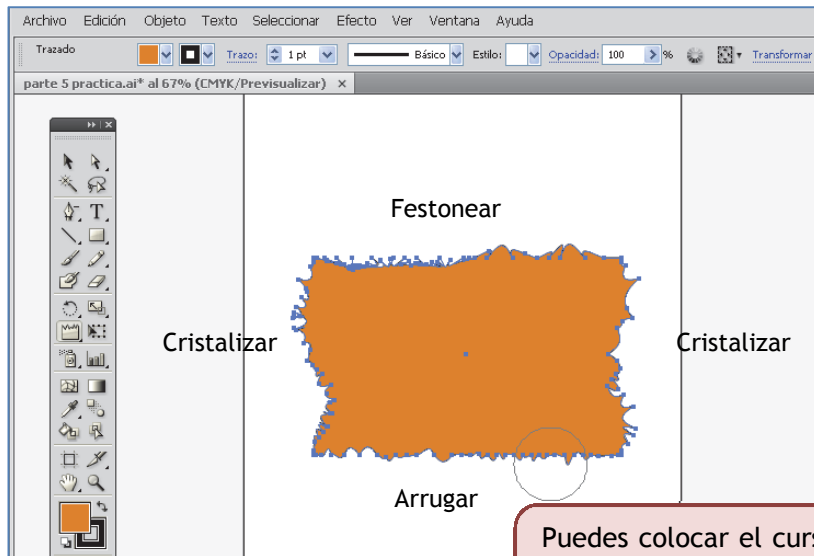
Hemos aplicado la herramienta **Engordar** en los vértices inferiores.

3. Guarda tu figura en tu carpeta de trabajo.

DESCUBRE Y APRENDE

5.4 Herramientas Arrugar, Cristalizar y Festonear

Dibuja en tu mesa de trabajo un rectángulo y aplica cada herramienta en un borde, así podrás distinguir y observar sus diferencias.



Puedes colocar el cursor dentro o fuera de la figura. Observa qué sucede cuando lo haces.

Actividad 3

¿Qué te parecieron las herramientas vistas hasta el momento? Realiza la siguiente estampilla y aplica cada una de las herramientas aprendidas.

Recuerda que debes haber grabado todos los trabajos que realices. La mejor manera de guardar tus trabajos es en el tipo *.ai.



Actividad 4

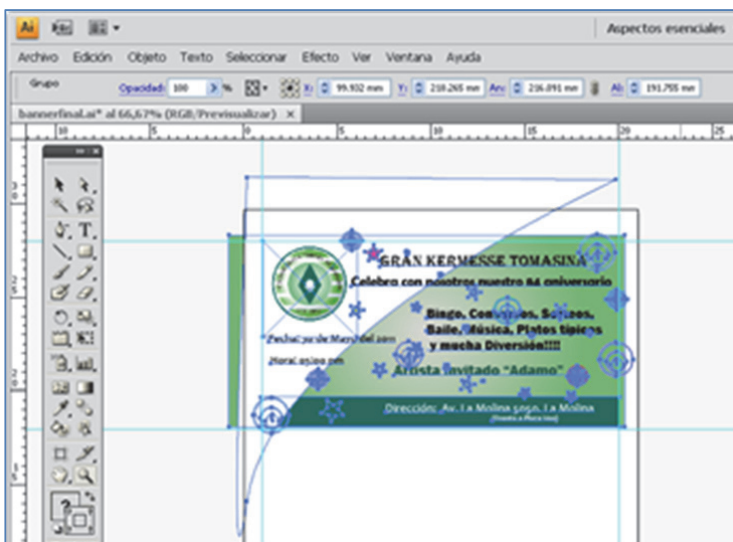
Elabora un *banner* promocional para tu colegio. Esta clase de piezas gráficas sirve para anunciar todo tipo de información: eventos, actividades, obras, etcétera. El tipo de *banner* que vas a elaborar es para la *kermesse* de tu colegio.

DESCUBRE Y APRENDE



Sugerencia:

1. Dibuja un rectángulo y aplica la herramienta **Degradado circular**.
2. Luego, dibuja, con la herramienta **Pluma**, el triángulo blanco que ves a la izquierda del *banner*.
3. Coloca la imagen del logo de tu colegio en una esquina. Asegúrate que esté en tipo **jpg**.
4. Elabora un rectángulo que abarque toda la parte inferior del *banner*.
5. Coloca la información de tu colegio con la herramienta **Texto**.
6. Coloca las estrellas y elipses que adornan el fondo.
7. Si deseas, puedes incluir más adornos y efectos.
8. Para finalizar, aplica una máscara de recorte para darle el tamaño final al *banner*.
9. ¡Listo! Has terminado el trabajo.



Con todo lo que has aprendido, puedes ir mejorando tus diseños con la práctica. Intenta descubrir más aplicaciones de Adobe Illustrator CS4 y explora tu creatividad diseñando dibujos, tarjetas o *banners*, para tu cumpleaños, días especiales o actividades. ¡Nos vemos!



¿CUÁNTO APRENDÍ?

¡Muy bien! Ya has terminado con el estudio de este último capítulo, ahora te invito a que tú mismo evalúes cuánto has aprendido. Para ello, desarrolla las actividades que te proponemos a continuación.



1. Relaciona con una flecha la columna de la izquierda con la derecha según sea el caso:

Cristalizar



Fruncir



Festonear



Funciona como un imán de nodos.



Atrae hacia ella los nodos creando una especie de líneas delgadas.



Empuja el trazado de la ilustración y forma, en el contorno, una especie de picos o puntas que le dan un efecto desordenado o electrizado.

2. Señala con una V si es verdadero o con una F si es falso, según corresponda:

- a. La extensión **.jpg** convierte la imagen en una imagen fija y en vectores. ☐
- b. Las herramientas de transformación te permiten modificar los nodos existentes de tu ilustración con cambios predeterminados. ☐
- c. La escala a medida permite acomodar las figuras en el centro de la página. ☐
- d. Los trabajos que realices deben agruparse, para que, al momento de seleccionar algún elemento, no queden algunas ilustraciones libres y se muevan de su lugar. ☐

INTEGRANDO LO APRENDIDO



Ya hemos concluido con el estudio del curso. En esta última parte, darás los últimos retoques a tu proyecto integrador.

¿Qué debo hacer para presentar la cuarta parte de mi proyecto?

Vas a elaborar una figura para el fondo de la tarjeta de invitación y aplicarle alguna de las herramientas de transformación vistas.



Sugerencia:

Se elaboró una figura poligonal. Luego, se aplicó opacidad y, colocando el cursor en las esquinas del polígono, se utilizó la herramienta **Molinete**.

